ألغاز
ذهنية
للأطفال
الأذكياء

الألغاز والحلول:

دكتور جاريث مور

بكالوريوس العلوم (مع مرتبة الشرف)

وحاصل على الماجيستير والدكتوراه

الأشكال ورسومات الغلاف:

كريس ديكاسون

التصميمات: جانين سبنسر

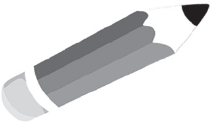
وزوي برادلي

تحرير: إيموجين ويليامز

تصميم الغلاف: إنجي أليسون

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 2 4/18/2023 09:04:35 م

ألغاز ذهنية للأطفال الأذكياء



Little Puffin
Publishing house

ألغاز ذهنية للأطفال الأذكياء

المؤلف: دكتور جاريث مور

ترجمة: شركة بيت اللغات

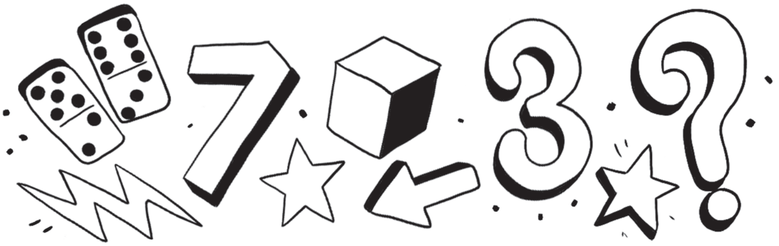
جميع حقوق الطبع و إعادة الطبع والنشر والتوزيع محفوظة
لليتل بافن ببليشينغ هاوس م م ح للنشر والتوزيع

الرقم الدولي المتسلسل للكتاب: ISBN: 978-9948-803-59-1
اذن الطباعة: MC-10-01-4802027

Business Center,Sharjah
Publishing City Free Zone, Sharjah,
United Arab Emirates
Little Puffin Publishing house
+971524614833

Little Puffin Publishing house

حقوق النشر تعزز الإبداع وتشجع الطروحات المتنوعة والمختلفة، تطلق حرية التعبير وتخلق ثقافة نابضة بالحياة.
شكراً لاقتنائك النسخة الأصلية من هذا الكتاب، ولإحترامك حقوق النشر من خلال إمتناعك عن إعادة إنتاجه أو نسخه أو تصويره أو أي من أجزاءه بأي شكل من الأشكال دون إذن خطي من ليتل بافن للنشر والتوزيع.
أن تدعم الكُتّاب والمترجمين وتسمح ليتل بافن ببليشينغ هاوس م م ح أن تستمر برفد جميع القراء بالكتب.



مقدمة

هل أنت مستعد لتحدي عقلك؟ يحتوي هذا الكتاب على أكثر من ١٠٠ أحجية ولعبة ذهنية، مصممة بحيث تختبر كل جزء في عقلك. يمكنك حل كل لعبة ذهنية بمفردها، ولكن الألعاب تزداد صعوبة كلما تقدمت في صفحات الكتاب؛ لذا ربما ترغب في حل الألعاب بالترتيب.

أعلى كل صفحة توجد مساحة مخصصة لتدوين الوقت الذي استغرقته في حل الألعاب الذهنية. لا تخشَ تدوين ملاحظاتك أو الكتابة على صفحات الكتاب – فهذا قد يكون أسلوبًا جيدًا لمساعدتك على متابعة أفكارك بينما تعمل على حل الألعاب. هناك بعض الصفحات الخالية في نهاية الكتاب يمكنك استخدامها في تدوين الحلول.

اقرأ التعليمات والإرشادات البسيطة في كل صفحة، قبل محاولة حل كل لغز. وإذا واجهت صعوبة في حل أي لغز، فاقرأ الإرشادات مرة ثانية للتأكد من أنك لم تفوت شيئًا. استخدم القلم الرصاص حتى يمكن محو ما كتبته وإعادة الكتابة من جديد.

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 5 4/18/2023 09:04:40 م

مقدمة

إذا كنت لا تزال تواجه الصعوبة في حل الألغاز بعد قراءة الإرشادات، يمكن أن تسأل شخصًا بالغًا، وعلى الرغم من ذلك، هل تعلم أن عقلك كطفل أكثر قوة من عقول البالغين؟ فبينما تتقدم في العمر، يتخلص عقلك من بعض الأجزاء التي لا يستخدمها بانتظام والتي لا يكون في حاجة إليها بعد ذلك، وهذا يعني أنك قد تكون أفضل وأكثر مهارة في حل هذه الألعاب من البالغين.

إذا كنت لا تزال تواجه الصعوبة بعد كل النصائح السابقة، يمكن أن تلقي نظرة على الإجابات الموجودة في نهاية الكتاب، وبعد ذلك فكر كيف يمكن أن تصل إلى الإجابة بنفسك.

نبذة عن مؤلف الألعاب الذهنية

الدكتور جاريث مور، الحاصل على بكالوريوس العلوم مع مرتبة الشرف والماجيستير والدكتوراه

الدكتور جاريث مور مؤلف أحجيات، ومؤلف الكثير من الكتب التي تحتوي على الألغاز والألعاب الذهنية.

والآن أتمنى لك المتعة والحظ الوفير.

يمتلك جاريث مور موقعًا إلكترونيًّا لتدريب العقل عنوانه BrainedUp.com، ويدير موقعًا إلكترونيًّا للألغاز PuzzleMix.com. حصل جاريث مور على درجة

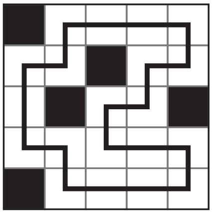
هيا نبدأ
الألعاب
الذهنية

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 7 4/18/2023 09:04:46 م

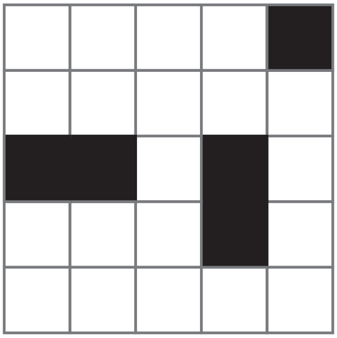
اللعبة الذهنية 1 الوقت ....

استخدم قوة عقلك المذهلة في رسم خط واحد يمر من خلال كل المربعات البيضاء الموجودة في الشكلين التاليين. يمكن أن ترسم الخط فقط بشكل أفقي أو رأسي حتى ترسم حلقة مكتملة. الحلقة لا يمكن أن تمر فوق نفسها، كما لا يمكن أن تمر من خلال أي مربع أكثر من مرة.

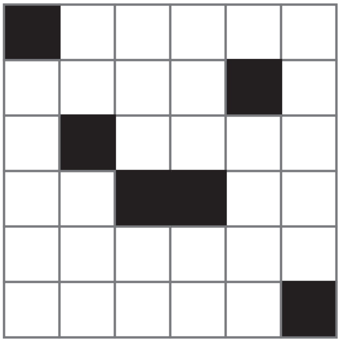
وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:



أ)



ب)



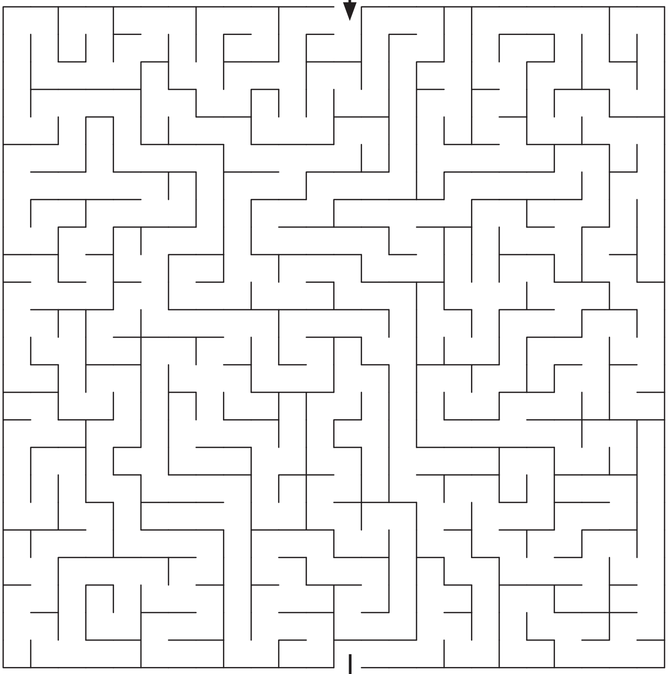
CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 8 4/18/2023 09:04:49 م

اللعبة الذهنية 2

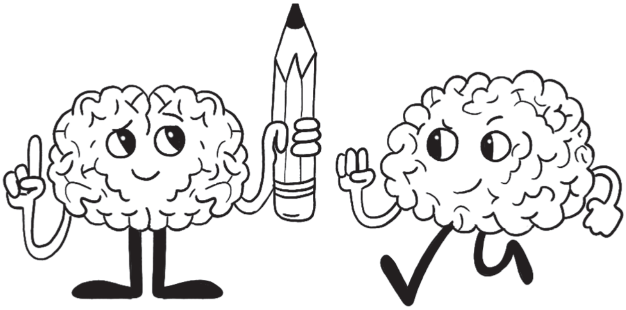
الوقت ....

شق طريقك في هذه المتاهة بأسرع ما يمكنك، دون أن تتجه إلى طريق خاطئ أو طريق مسدود.

البداية



النهاية



CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 9 4/18/2023 09:04:52 م

اللعبة الذهنية 3

الوقت ....

هل يمكنك ملء المربعات الفارغة بحيث يحتوي الشكل على الأرقام من 1 إلى 16 وبالتالي تصنع سلسلة أرقام؟

القواعد

- يجب أن تبدأ من «1» ثم تتحرك نحو «2»، ثم «3»، ثم «4»، وهكذا، بحيث تنتقل بين المربعات المتجاورة فقط.
- يمكن التحرك لليمين ولليسار ولأعلى ولأسفل بين المربعات، ولا يمكن التحرك بشكل قطري.

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

5		7		11
	1		9	
3		15		13
	17		23	
19		21		25

←

5	6	7	10	11
4	1	8	9	12
3	2	15	14	13
18	17	16	23	24
19	20	21	22	25

	9	8	
11			2
16			3
	14	5	

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 10 4/18/2023 09:04:54 م

الوقت ....

اللعبة الذهنية 4

اختبر مهاراتك في حل لعبة السودوكو، وقم بحل اللغز التالي. يجب أن تضع رقم من 1 إلى 4 مرة واحدة في كل صف وكل عمود وكل منطقة محاطة بخط سميك وتحتوي على أربعة مربعات.

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

1		2	
	4		2

←

4	2	3	1
1	3	2	4
3	4	1	2
2	1	4	3

4	1		
		4	2

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 11 4/18/2023 09:04:59 م

اللعبة الذهنية 5

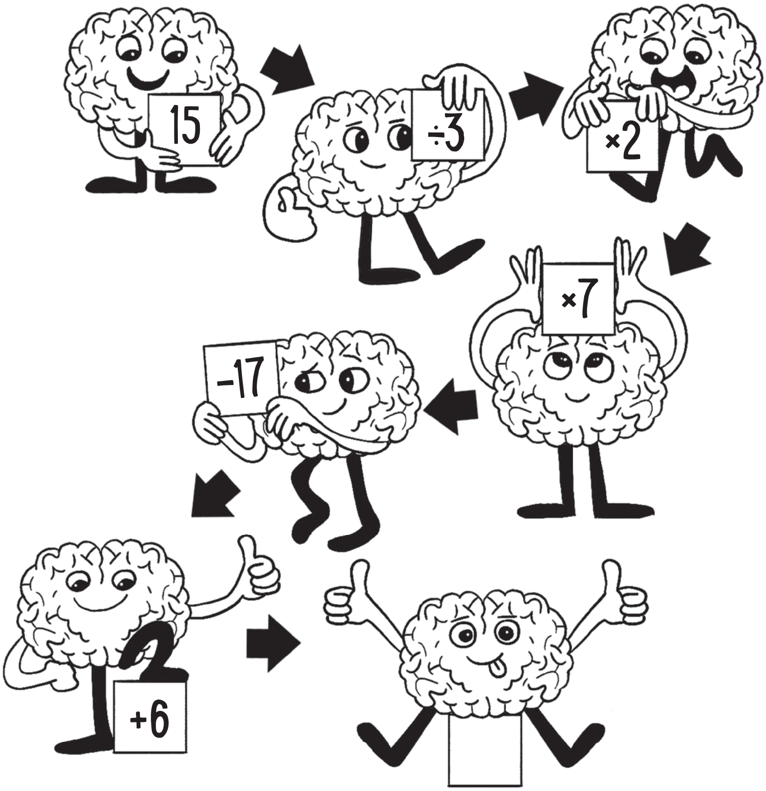
تعطيك العقول الماهرة التالية أوامر رياضية عليك أن تحلها. ابدأ بالرقم الموجود في بداية كل سلسلة، ثم اتبع كل سهم بالترتيب وافعل ما تطلبه منك العقول في أوامرها الرياضية.

على سبيل المثال، في السلسلة التالية، سوف تبدأ بالرقم 15، ثم تقسم على 3، ثم تضرب الناتج في 2، وهكذا حتى تصل إلى نهاية السلسلة.

اكتب الإجابة النهائية في المربع الخالي الموجود في نهاية السلسلة.

أ)

البداية

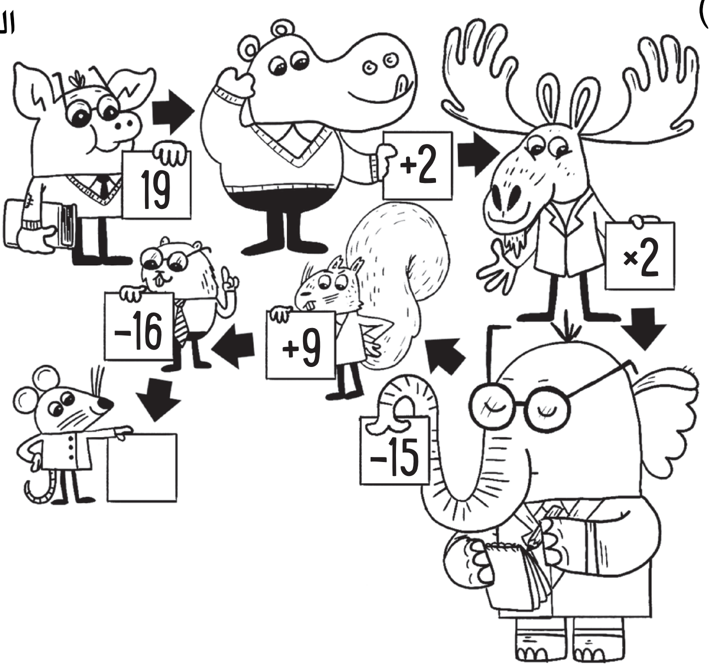


CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 12 4/18/2023 09:05:00 م

الوقت ....

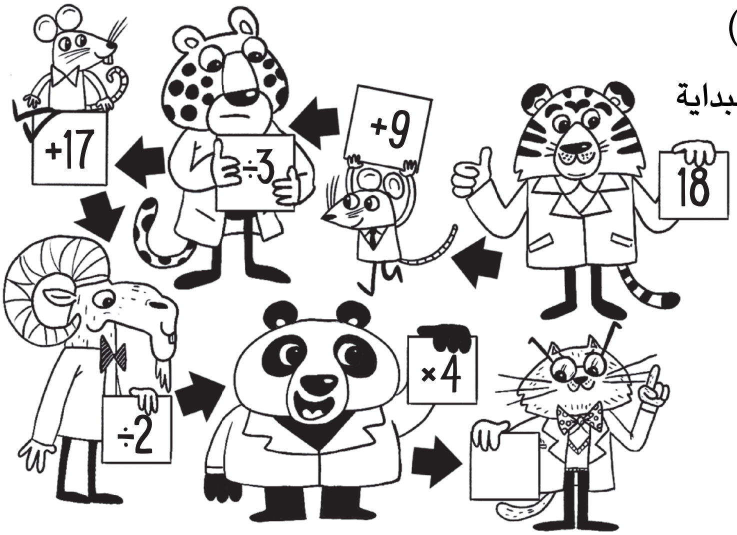
ب)

البداية



ج)

البداية



CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 13 4/18/2023 09:05:02 م

اللعبة الذهنية 6

الوقت ....

لكي يمكنك حل اللعبة الذهنية التالية، اكتب إما «0» أو «1» في كل مربع خالٍ في الشكل التالي، بحيث يكون عدد أرقام «0» مساويًا لعدد أرقام «1» في كل صف وكل عمود. لا يمكنك أن تكتب أيًّا من الرقمين أكثر من مرتين في كل صف أو كل عمود، على سبيل المثال يمكنك أن تكتب 0، 0، 1، 1، 0، 1، ولكن لا يمكنك أن تكتب 0، 0، 1، 1، 1، 0.

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

0			0		1
0		1	1		
1			1	1	
	1	1			1
		1	1		0
1		0			0

←

0	1	0	0	1	1
0	0	1	1	0	1
1	0	0	1	1	0
0	1	1	0	0	1
1	0	1	1	0	0
1	1	0	0	1	0

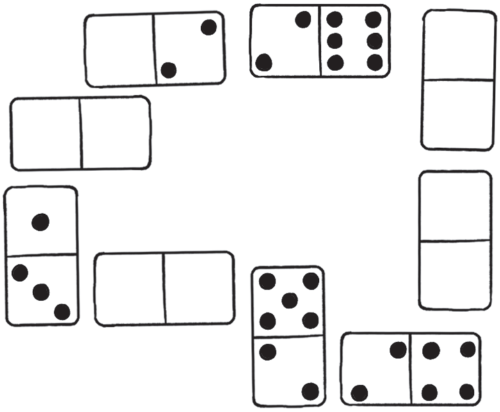
0	0				
0				1	1
1	1		1		0
0		0		1	1
1	0				0
				1	0

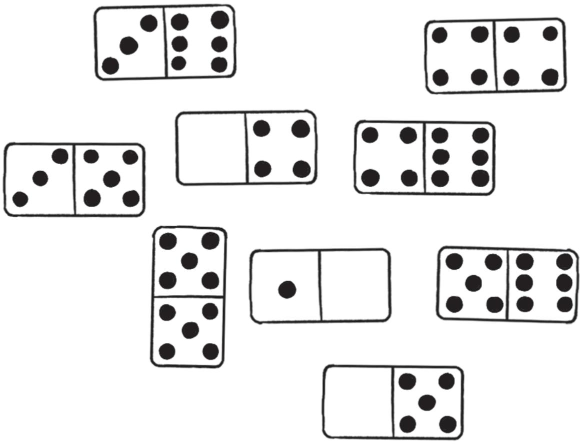
CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 14 4/18/2023 09:05:04 م

الوقت ....

اللعبة الذهنية 7

لكـي يمكنـك حـل لعبـة الدومينـو التاليـة، اسـتخدم أربـع قطـع دومينـو مـن القطـع الاحتياطيـة الموجـودة بالأسـفل لتكملـة حلقـة الدومينـو المغلقـة التاليـة. يمكـن لقطعـة الدومينـو أن تتلامـس مـع قطعـة أخـرى فقـط إذا كانـت تحمـل نفـس عـدد النقـاط السـوداء عند الناحيتـين المتلامسـتين.

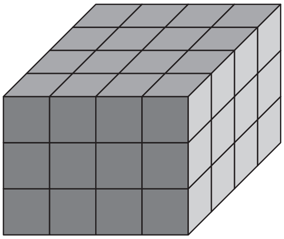




اللعبة الذهنية 8

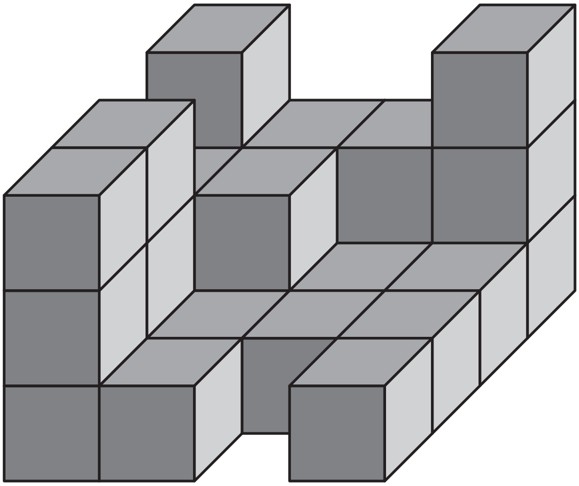
الوقت ....

حـان وقـت لغـز المكعبـات. هـل يمكـن أن تعـرف عـدد المكعبـات الموجـودة في الشـكل ثلاثـي الأبعـاد التـالي؟ هـذا المكعـب الكبـير مرتـب بحيـث يحتـوي عـلى مكعبـات صغـيرة بالأبعـاد 4×3×4، مثـل الصـورة التاليـة.



نصيحة مهمة: حاول أن تحصي كل طبقة من المكعبات بشكل منفصل. على سبيل المثال، كم عدد المكعبات الموجودة في الطبقة السفلية؟ ثم اجمع الرقم الإجمالي لعدد المكعبات في كل طبقة.

تمـت إزالـة بعـض المكعبـات، ولكـن لا توجـد مكعبـات «عائمـة» في الهـواء، لـذا إذا كان هنـاك مكعـب في طبقـة موجـودة فـوق الطبقـة السـفلية، فتأكـد أن كل المكعبـات غـير الظاهـرة موجـودة بالفعـل.



عدد المكعبات الإجمالي هو ....

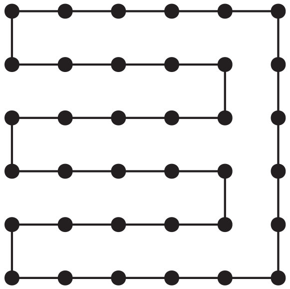
CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 16 4/18/2023 09:05:06 م

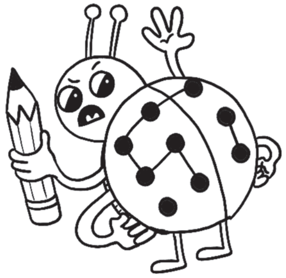
الوقت ....

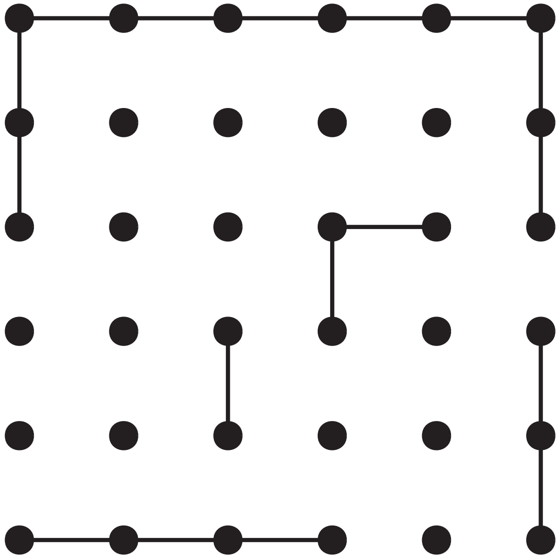
اللعبة الذهنية 9

هـل يمكنـك رسـم خطـوط مسـتقيمة لربـط كل النقـاط في حلقـة واحـدة مكتملة؟ يمكنـك فقـط اسـتخدام خطـوط رأسـية أو أفقيـة، ولا يمكـن للحلقـة أن تمـر فـوق نفسـها. تـم بالفعـل رسـم أجـزاء مـن الحلقـة حتـى تسـاعدك عـلى الحـل.

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:





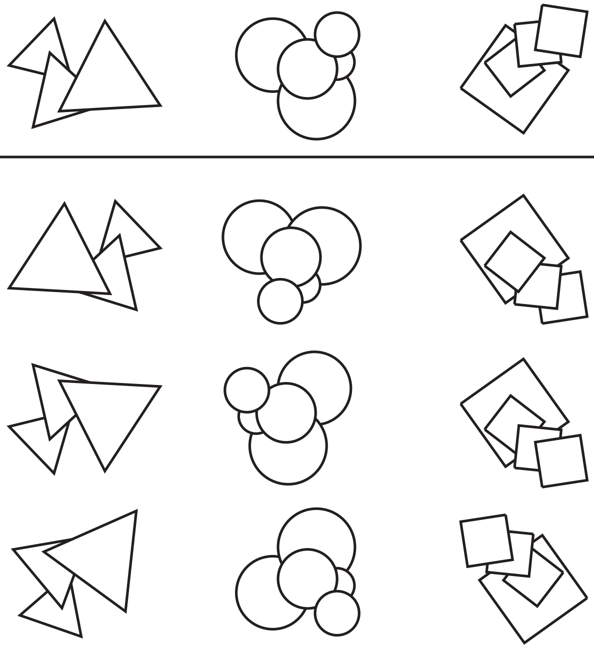


اللعبة الذهنية 10

الوقت ....

حـان وقــت تحـدي المـرآة السـحرية. اخـتـر الصـورة الصحيحـة المنعكسـة في المـرآة للأشـكال «1» و«2» و«3» مـن الاختيـارات الثلاثـة «أ» و«ب» و«ج».

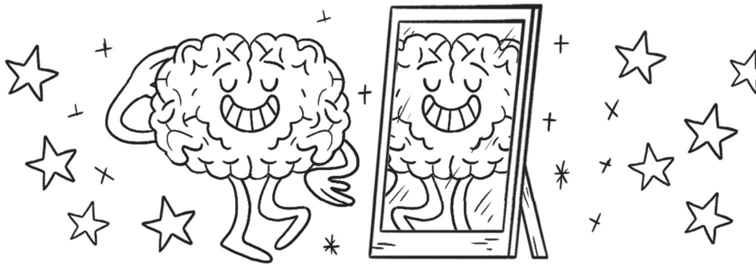
3 2 1



أ)

ب)

ج)

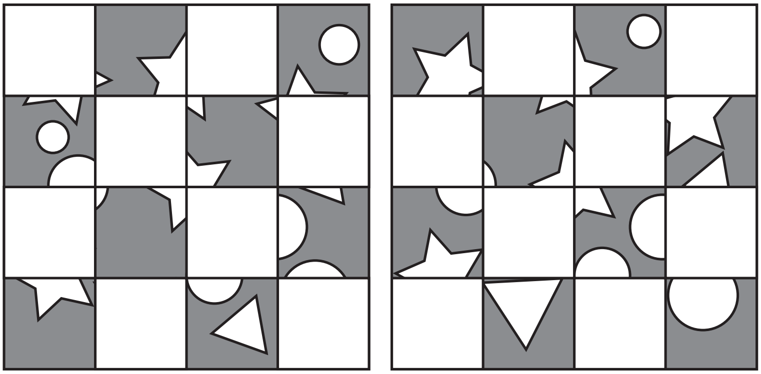


CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 18
4/18/2023 09:05:09 م

اللعبة الذهنية 11

الوقت ....

كلتـا الصورتـين في الأسـفل تمثـل الشـكل نفسـه، ولكـن تمـت تغطيـة أجـزاء مختلفـة مـن الصورتـين بمربعـات بيضـاء.

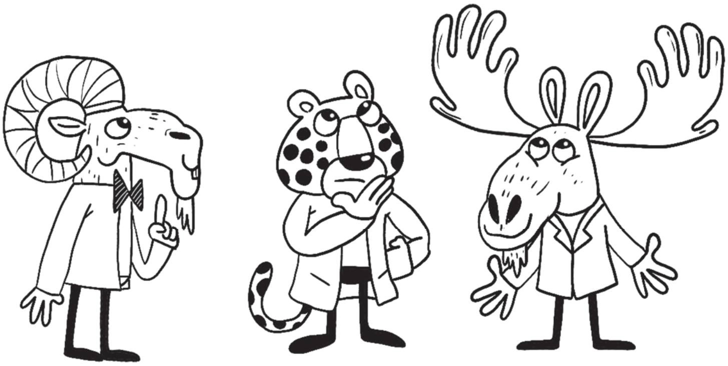


تخيل أن الشكلين مندمجان، ثم حاول أن تحل الألغاز التالية:

أ) كم عدد النجوم الموجودة في الشكل؟...

ب) كم عدد الدوائر الموجودة في الشكل؟ ....

ج) كم عدد المثلثات الموجودة في الشكل؟ ....



CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 19 4/18/2023 09:05:09 م

اللعبة الذهنية 12

الوقت ....

هـل أنـت عبقـري؟ اجمـع بعـض الأرقـام التاليـة ليكـون الإجمـالي أحـد الأرقـام الموجـودة أسـفل الصفحـة. يمكنـك اسـتخدام كل رقـم مـرة واحـدة، عـلى سـبيل المثـال يمكنـك الحصـول عـلى الرقـم 45 بجمـع الأرقـام 8 + 6 + 10 + 12 + 9.

الأرقام:

8

6

10

12

7

9

اكتب إجاباتك فيما يلي:

أ) 14 = ...

ب) 20 = ...

ج) 32 = ...

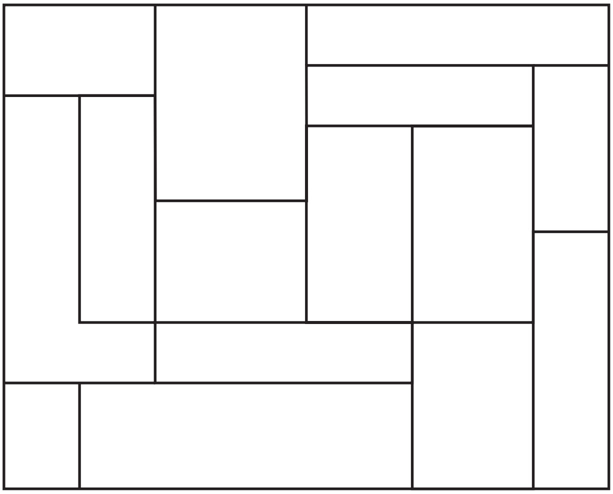
د) 38 = ...

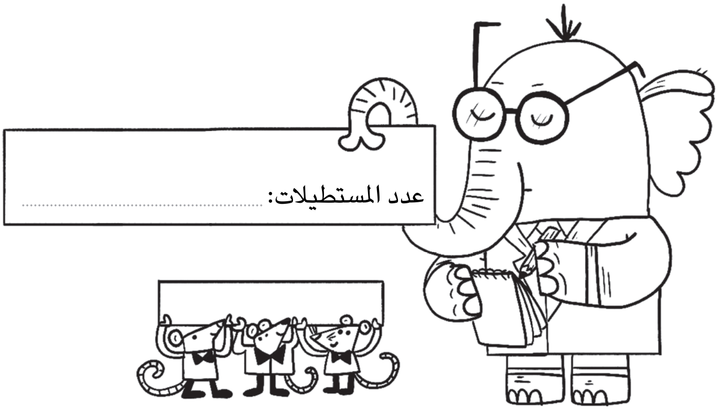
CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 20 4/18/2023 09:05:11 م

اللعبة الذهنية 13

الوقت ....

اشـحذ مهارتـك الذهنيـة لحـل هـذا اللغـز. كـم عـدد المسـتطيلات التـي يمكـن أن تحصيهـا في هـذا المسـتطيل العمـلاق؟ احسـب عـدد المسـتطيلات التـي يمكنـك أن تجدهـا بمـا في ذلـك المسـتطيل الكبـير الـذي يتكـون منـه الشـكل. ولا تنـسَ أن المسـتطيلات الصغـيرة يمكـن أن تشـكل معـا مسـتطيلًا أكـبر.





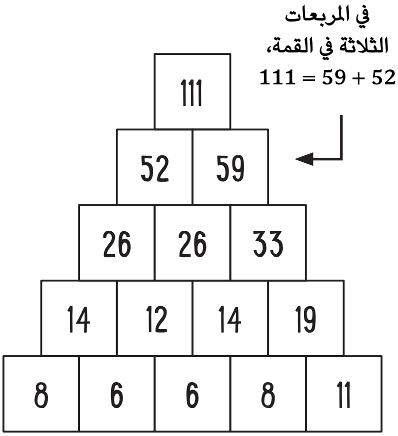
CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 21
4/18/2023 09:05:12 م

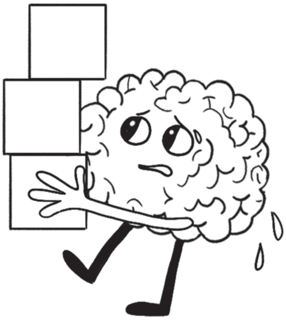
اللعبة الذهنية 14

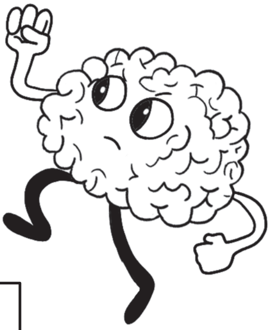
الوقت ....

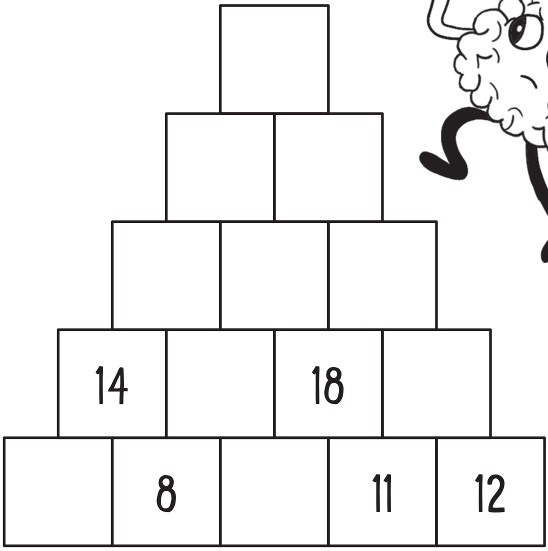
هـل يمكنـك مـلء كل مسـاحة خاليـة في الهـرم حتـى يكتمـل؟ كل مربـع يجـب أن يسـاوي مجمـوع المربعـين الموجودين أسـفله مبـاشرة .

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:







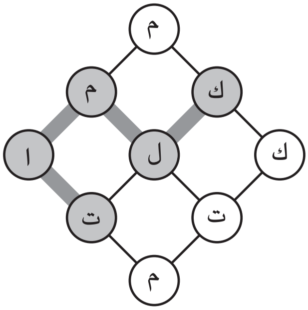


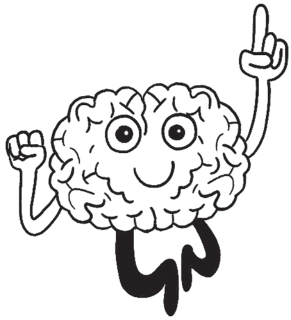
15 اللعبة الذهنية

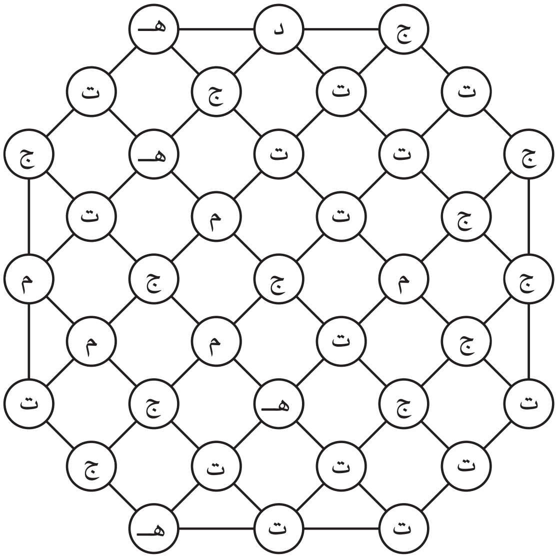
الوقت ....

في الشبكة التالية تختبئ كلمة «مجتهد». استخدم مهارتك الذهنية لتجد هذه الكلمة. ابدأ من أحد حروف «م» ثم صل الحروف حتى تجمع كل حروف الكلمة. يمكنك أن تمر على الخطوط المتصلة ولا يمكنك المرور على الخط نفسه أكثر من مرة.

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح؛
حيث يمكنك العثور على كلمة «كلمات»:







CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 23 4/18/2023 09:05:16 م

اللعبة الذهنية 16

هــل أنــت مــن هــواة الألفبــاء العربيــة؟ رتــب الكلمــات الآتيــة ترتيبًــا ألفبائيًّــا. اســتخدم ســاعة إيقــاف واحســب الوقــت لنفســك، وذلــك لتعــرف كــم اســتغرقت في ترتيــب الكلمــات ألفبائيًّــا في اللغــز 1 ثــم مجــددا في اللغــز 2. ســوف يدهشــك الفــارق الزمنــي بــين اللغزيــن. هــل أنــت مســتعد؟ ابــدأ ترتيــب الكلمــات.

اللغز 1

نقانق برجر صلصة كعكة ملح خل

....

....

....

....

....

....

الوقت ....

اللغز 2

ثلاثة   ستة   اثنان   خمسة   أربعة   واحد

....

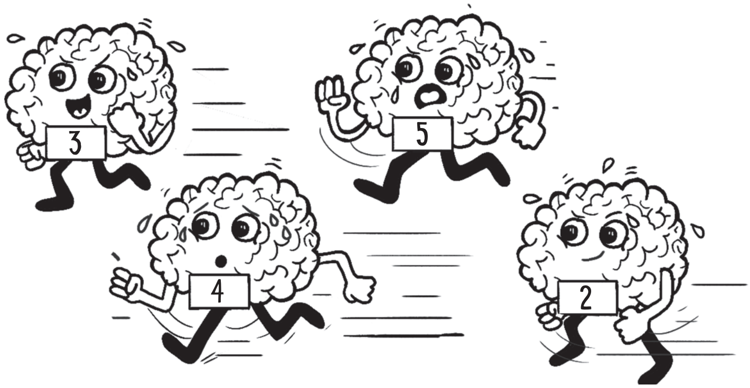
....

....

....

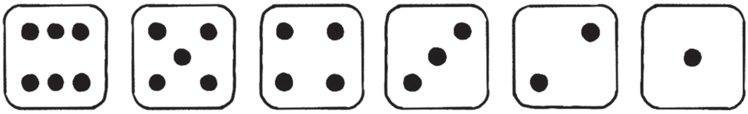
....

....



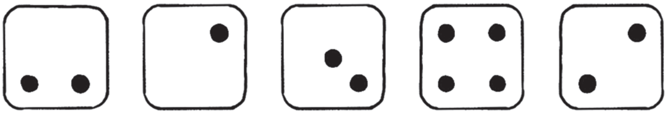
كم الوقت الذي استغرقته في حل اللغزين؟ الكلمات في اللغز الثاني قد تبدو أسهل، ولكن هل اكتشفت أنك أبطأ في حل اللغز الثاني؟ لو كانت إجابتك بالنفي، فتهانينا! ولكن معظم الناس يبطئون في اللغز الثاني، والسبب أن العقل «يعرف» أن الترتيب «الصحيح» هو واحد، اثنان، ثلاثة، أربعة، خمسة، ستة، والذي يجعل من الصعب التركيز على الترتيب الألفبائي.

فيما يلي ستة أوجه لحجر نرد:



ولكن للأسف بعض النقاط السوداء قد اختفت من أحجار النرد التالية. هل يمكنك حل الأسئلة بالأسفل؟ بعض الأوجه ربما تكون معكوسة مقارنة بالأوجه الموجودة في المثال أعلاه.

أ)   ب)   ج)   د)   هـ)



أ) أي أوجه قد تحمل الرقم ستة؟

....

ب) أي أوجه قد تحمل الرقم ثلاثة؟

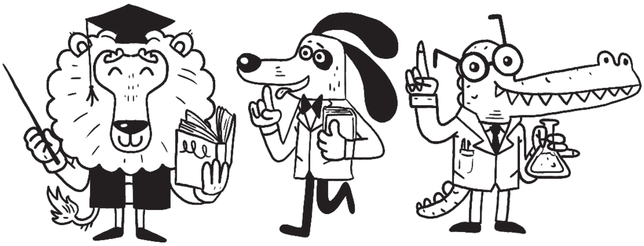
....

ج) ما أقل قيمة إجمالية ممكنة للأوجه الخمسة؟

....

د) ما أعلى قيمة إجمالية ممكنة للأوجه الخمسة؟

....



CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 26   4/18/2023 09:05:19 م

اللعبة الذهنية 18

الوقت ....

حان وقت تحدي ذاكرة الصور! استغرق أطول فترة ممكنة لتفحص الصور التالية، وحاول أن تتذكر أكبر عدد ممكن منها.

عندما تكون مستعدًّا، اقلب الصفحة. سوف تجد في الصفحة التالية بعض الأشياء الموجودة أدناه وليس كلها. هل يمكنك استخدام ذاكرتك الرائعة في معرفة الأشياء المفقودة؟

الوقت ....

الأشياء المفقودة هي:

....

....

....

....

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 28

4/18/2023 09:05:21 م

ضـع رقمًـا مـن 1 إلى 5 في كل مربـع خــال، بحيـث يظهـر كل رقـم مـرة واحـدة في كل صــف وكل عمـود. الأرقــام المتطابقــة لا يمكــن أن تتقابــل قطريًّــا.

إليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

	4		5	
5				2
3				5
	5		1	

1	4	2	5	3
5	3	1	4	2
4	2	5	3	1
3	1	4	2	5
2	5	3	1	4

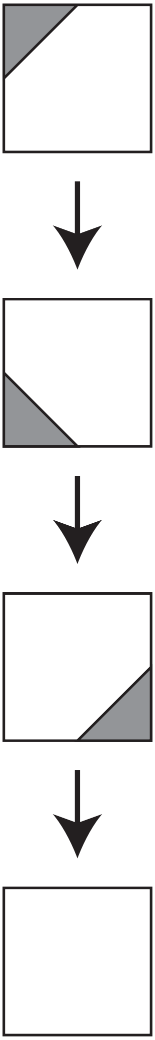
	2	3	4	
	4		1	
	1	2	3	

اللعبة الذهنية 20

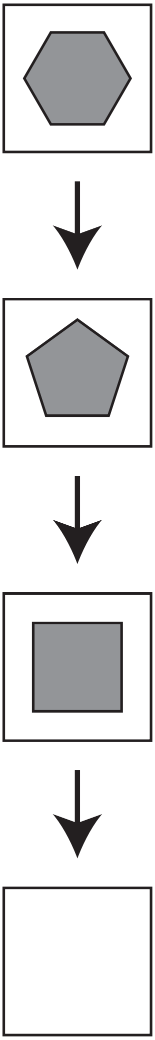
الوقت ....

هـل يمكنـك معرفـة الشـكل التـالي في كل لغـز مـن الألغـاز الثلاثـة التاليـة؟ أكمل النمـط المتتابـع وارسـم الشـكل المطلـوب في المربـع الخالي.

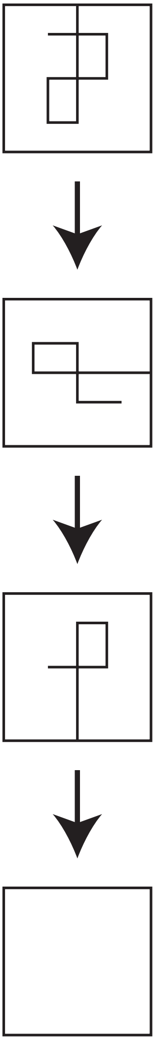
أ)



ب)



ج)



CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 30 4/18/2023 09:05:26 م

الوقت ....

اللعبة الذهنية 21

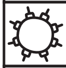
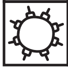
استخدم مهاراتك الذهنية لتحديد أي المربعات في كل شكل تحتوي على الألغام المخفية.

القواعد

- يمكن أن يوجد اللغم في أي مربع خال في كل شكل، ولكن ليس في أي مربع يحمل رقمًا.
- الرقم الظاهر في المربع يوضح عدد الألغام المجاورة لهذا المربع من كل الاتجاهات حتى بشكل قطري.

إليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

	1	0
		1
	3	

	1	0
		1
	3	

1		2	
	2	3	
3			1
	2	1	

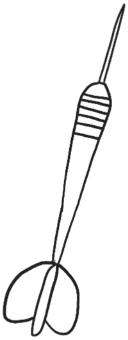
اللعبة الذهنية 22

الوقت ....

هـل يمكنـك أن تعـرف الأرقـام التـي يسـاوي حاصـل جمعهـا النواتـج التالية، وذلـك بجمـع رقـم واحـد مـن كل دائـرة في لوحـة السـهام التالية؟

عـلى سـبيل المثـال، يمكـن أن تصـل إلى الناتـج 12، باختيـار رقـم 6 مـن الدائـرة الأصغـر الموجـودة في المركـز، ثـم الرقـم 2 مـن الدائـرة الوسـطى، ثـم الرقـم 4 مـن الدائـرة الكبـيرة الخارجيـة.

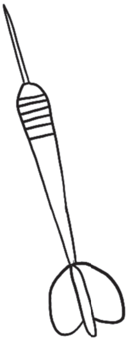
النواتج:

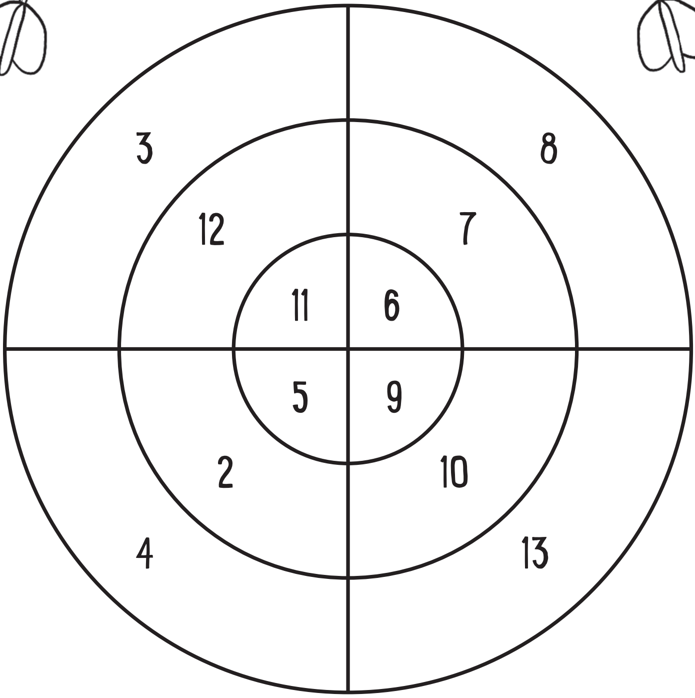


14 = ...

28 = ...

32 = ...



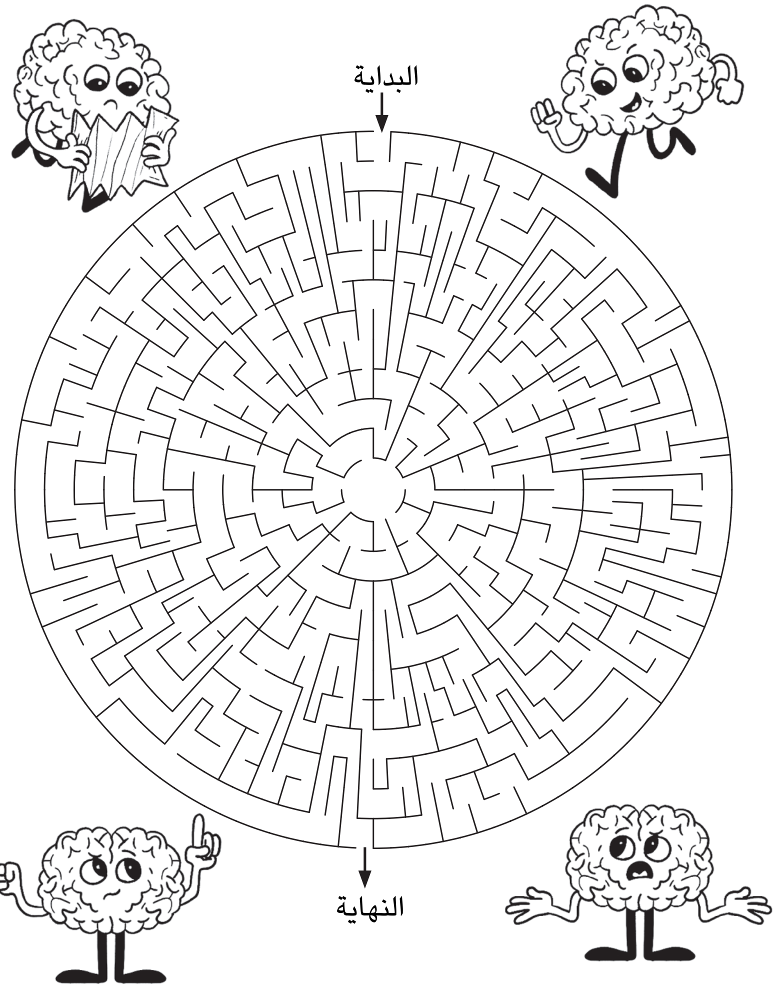


CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 32 4/18/2023 09:05:30 م

الوقت ....

مــا مــدى سرعتــك في العثــور عــلى الطريــق الــذي يمــر خــلال هــذه المتاهــة الصعبــة دون أن تتعطــل أو تتعثــر؟

احسب لنفسك الوقت الذي ستستغرقه في حل هذه اللعبة الذهنية.



CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 33 4/18/2023 09:05:31 م

اللعبة الذهنية 24

الهدف من لعبة السفن الحربية هذه هو العثور على مجموعة السفن المخفية في الشكل. تختلف السفن في الطول، وتوجد أكثر من سفينة واحدة بنفس الطول. مهمتك أن تعرف عدد المربعات التي تحتوي على الماء فقط، والمربعات التي تحتوي على أجزاء من السفن.

القواعد

- كل عمود وصف يحتويان على رقم بجوارهما، وهذا الرقم يشير إلى عدد أجزاء السفينة الموجودة في هذا الصف أو هذا العمود.
- السفن تظهر في الشكل طوليًا أو أفقيًا.
- لا تتلامس السفن فيما بينها من أي اتجاه وكذلك لا تتلامس قطريًا.

إليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

1× سفينة استطلاع

2× سفينة مدمرة

2× غواصة

3	0	1	3	2	
					1
					1
					4
					0
					3

			■	
■				
■		■	■	■
■			■	■

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 34 4/18/2023 09:05:34 م

الوقت ....

1× سفينة استطلاع

2× سفينة مدمرة

2× غواصة

1	1	4	0	3	
					3
					0
					3
					2
					1

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 35 4/18/2023 09:05:37 م

اللعبة الذهنية 25

الوقت ....

قـم بحـل لعبـة فوتوشـيكي التاليـة بوضـع الأرقـام مـن 1 إلى 4 مـرة واحـدة في كل صـف وكل عمـود. يجـب أن تتبـع علامـة «أكـبر مـن»، وهـي الأسـهم التـي تتجـه دائمـا مـن الرقـم الكبـير إلى الرقـم الصغـير. عـلى سـبيل المثـال، يمكنـك أن تكتـب «2>1»، أو «3>1» أو «4>1» حيـث إن 2 و3 و4 أكـبر مـن 1، ولكـن «1>2» سـوف يكـون خطـأ لأن الرقـم 1 ليـس أكـبر مـن 2.

انظر إلى المثال المحلول لمزيد من التوضيح:

				2		
^						^
2						
		v				
						1
^						^
		1			>	

←

1		4		2		3
^						^
2		3		1		4
		v				
3		2		4		1
^						^
4		1		3	>	2

						2
		^		^		
	>	2				
				1		
		v		^		
1					<	

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 36 4/18/2023 09:05:39 م

الوقت ....

فيما يلي أسماء بعض الرياضات، ولكن تم تقسيم اسم كل رياضة إلى عدة أجزاء، بالإضافة إلى ذلك تم خلط كل الأجزاء فيما بينها. هل يمكنك تجميع هذه الأجزاء، لتعرف أسماء الرياضات المطلوبة؟ على سبيل المثال؛ ك ر ة + ا ل ق + د م هي رياضة "كرة القدم".

ك ر ة	د م	س ل ة	ر ي ش	س ا ل	ب و ل
ب ي	ا ل ق	ك ر	ث ن	ة	ط ا و
ي ن ج	ة ا ل	س ا ل	ت ن	ل ة	ر ج

....

....

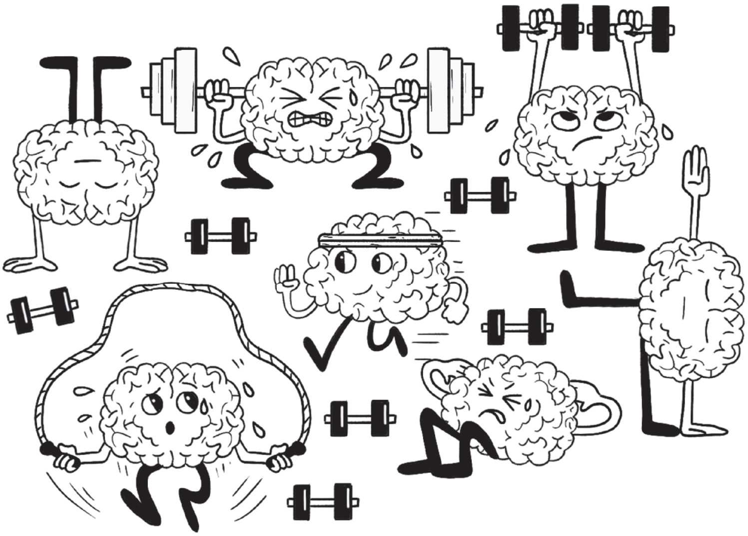
....

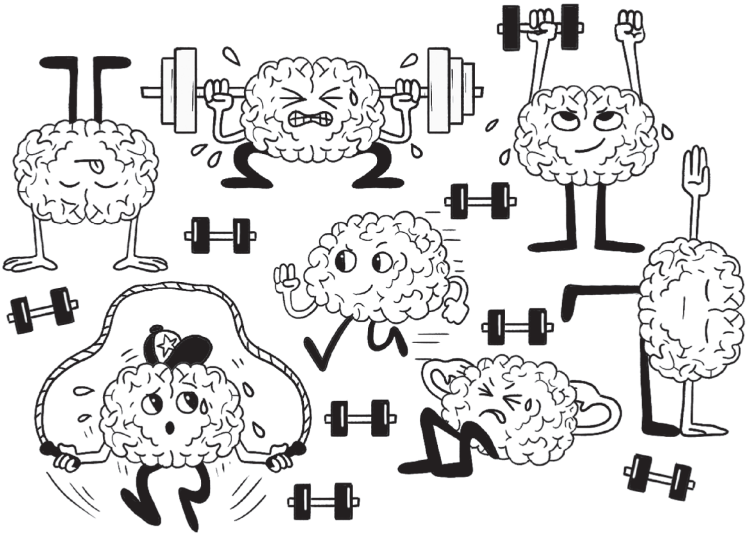
CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 37 4/18/2023 09:05:40 م

اللعبة الذهنية 27

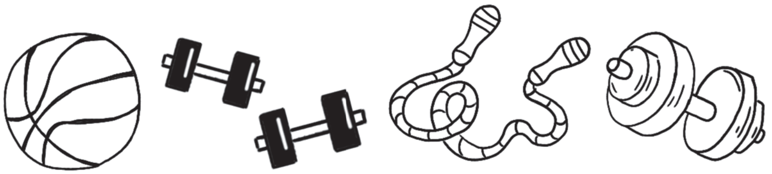
الوقت ....

هــل يمكنــك العثــور عــلى عــشرة اختلافــات مســتترة بــين هاتــين الصورتــين؟





اشـــحذ عقلـــك، وحـــاول أن تعـــرف الرقـــم التـــالي في المتتابعـــات الرياضيـــة التاليـــة.



أ)	11	14	17	20	23	26	....
ب)	51	46	41	36	31	26	....
ج)	2	4	8	16	32	64	....
د)	91	81	72	64	57	51	....
هـ)	17	19	23	29	31	37	....

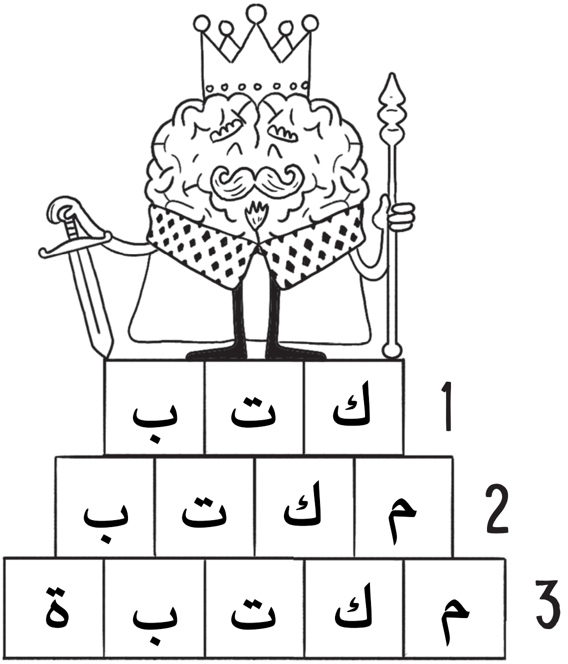
اللعبة الذهنية 29

هــل يمكنــك أن تبنــي هــرم الكلمــات في الصفحــة المقابلــة مــن خــلال الإجابــة عــلى الأســئلة المســاعدة؟ عندمــا تنتهــي مــن الحــل، فــإن كل صــف ســيحمل الحــروف التــي تمثــل الحــل الخــاص بالســؤال.

ابــدأ مــن القمــة، واتجــه لأســفل. كل صــف مــن هــرم الكلمــات يحتــوي عــلى نفــس الحــروف الموجــودة في الصــف الــذي يعلــوه بالإضافــة إلى حــرف واحــد زائــد، وعــلى الرغــم مــن ذلــك، يمكــن أن يختلــف ترتيــب الحــروف.

هــذا اللغــز محــير للغايــة؛ لــذا لا تقلــق إذا لــم تســتطع أن تكملــه! ربمــا يكــون مــن الجيــد أن تتحــدث إلى أحــد البالغــين أو أحــد الأصدقــاء، فقــد تتلقــى منهــم الدعــم.

على سبيل المثال، إذا كان الصف الأول في الهرم يحمل الحروف المكونة لكلمة «كتب»، فإن الصف الثاني يمكن أن يحمل الحروف المكونة لكلمة «مكتب»، والصف الثالث يمكن أن يحمل الحروف المكونة لكلمة «مكتبة».



CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 40
4/18/2023 09:05:54 م

الوقت ....

الأسئلة:

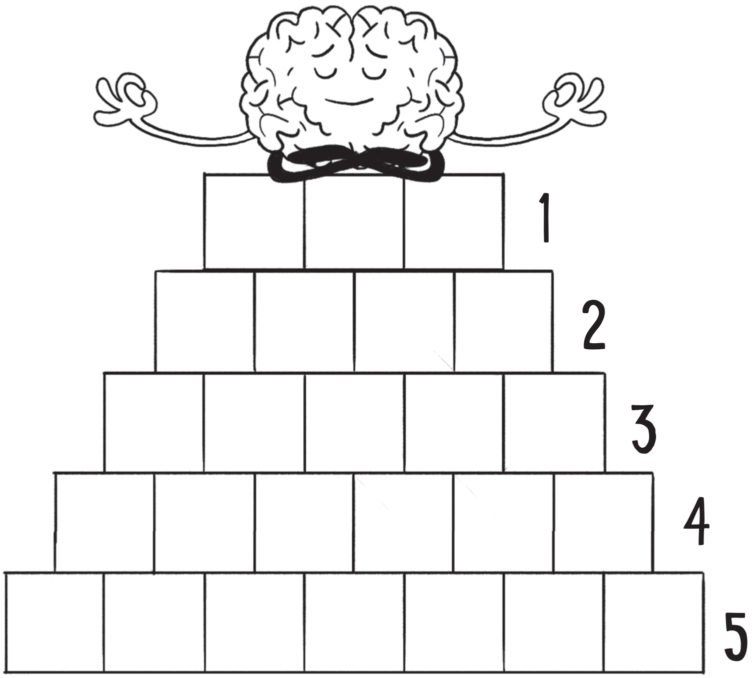
1) كلمة بمعنى مرَّ.

2) جميل ووسيم.

3) كلمة بمعنى تباعد ومضادها تجاذب.

4) تزين الحدائق وتخرج منها المياه بشكل جميل.

5) تعرض الملابس والأشياء في المتاجر لمشاهدتها قبل الشراء.



CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 41
4/18/2023 09:05:58 م

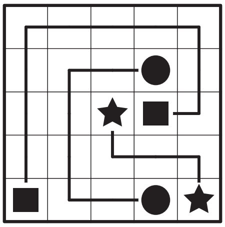
الوقت ....

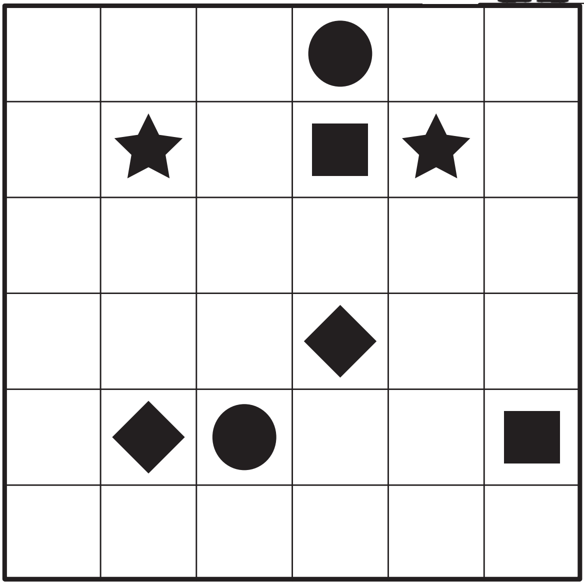
مطلــوب لهــذا اللغــز مهــارات مــن نــوع خــاص. هــل يمكنــك رســم خطــوط تصــل بــين كل زوج متطابــق مــن الأشــكال؟

القواعد

- الخطوط يجب ألا تتلامس فيما بينها أو تعبر فوق بعضها البعض.
- كل مربع في الشكل يجب أن يمر من خلاله خط واحد فقط.
- الخطــوط يجــب أن تســير بشــكل أفقــي أو رأسي فقــط ولا يمكــن أن تســير بشــكل قطــري.

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

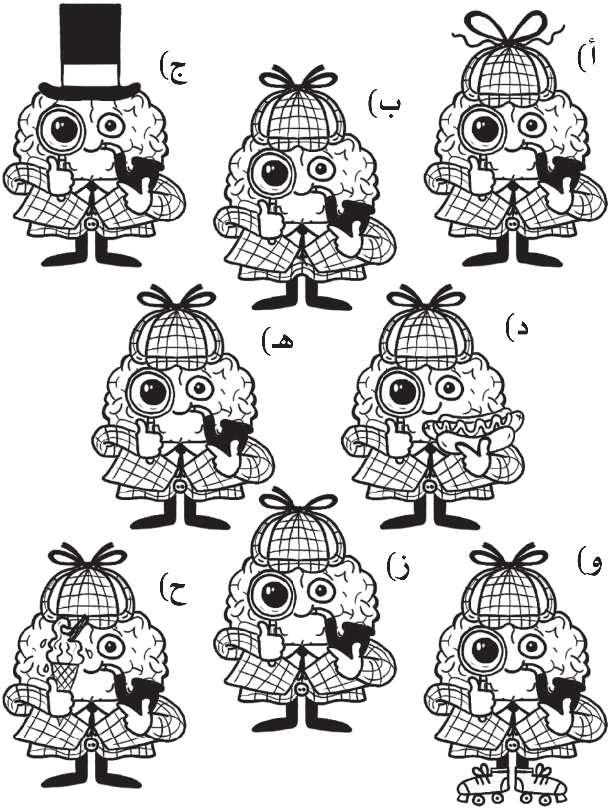




CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 42 4/18/2023 09:06:00 م

اللعبة الذهنية 31

هـل يمكـن أن تحـل هـذا اللغـز مثل شـيرلوك هولمـز وتعثـر عـلى الشـكل المتطابق مـع الصـورة التاليـة؟ كل الأشـكال قـد تبـدو متشـابهة، ولكـن شـكلًا واحـدًا فقط هـو المتطابـق مـع الصـورة الأولى. قـم بتحديـد الشـكل المتطابـق وضـع دائـرة حـوله.



CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 43
4/18/2023 09:06:01 م

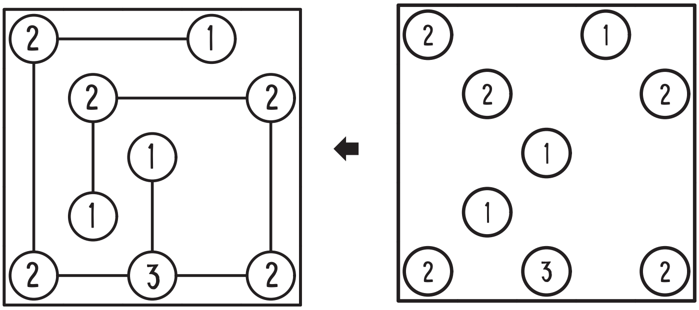
اللعبة الذهنية 32

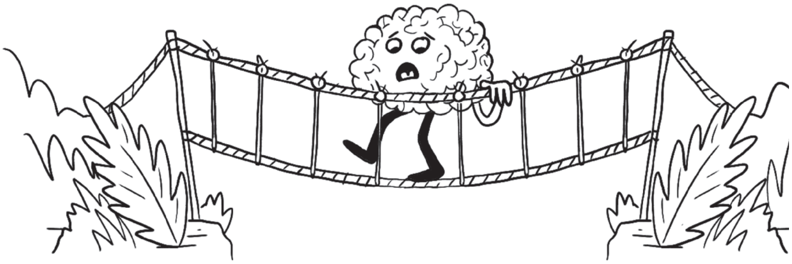
أكمل اللغز في الصفحة المقابلة عن طريق رسم خطوط تمثل جسورًا بين «جزر» الأرقام.

القواعد

- يمكنك رسم جسور أفقية أو رأسية فقط، وكل جزيرة يجب أن يتصل بها عدد من الجسور مساوٍ لنفس الرقم المكتوب داخل الجزيرة.
- لا يمكن للجسور أن تمر فوق بعضها البعض، كما لا يمكن أن تمر فوق أي جزيرة.
- الخط الواحد يمثل جسرًا واحدًا. لا يمكن لأكثر من جسر واحد أن يصل بين جزيرتين.
- يجب أن تكون الجسور مرتبة بحيث يمكن لأي شخص أن يسير من أي جزيرة ويتجه إلى أي جزيرة أخرى، فقط باستخدام الجسور التي قمت برسمها.

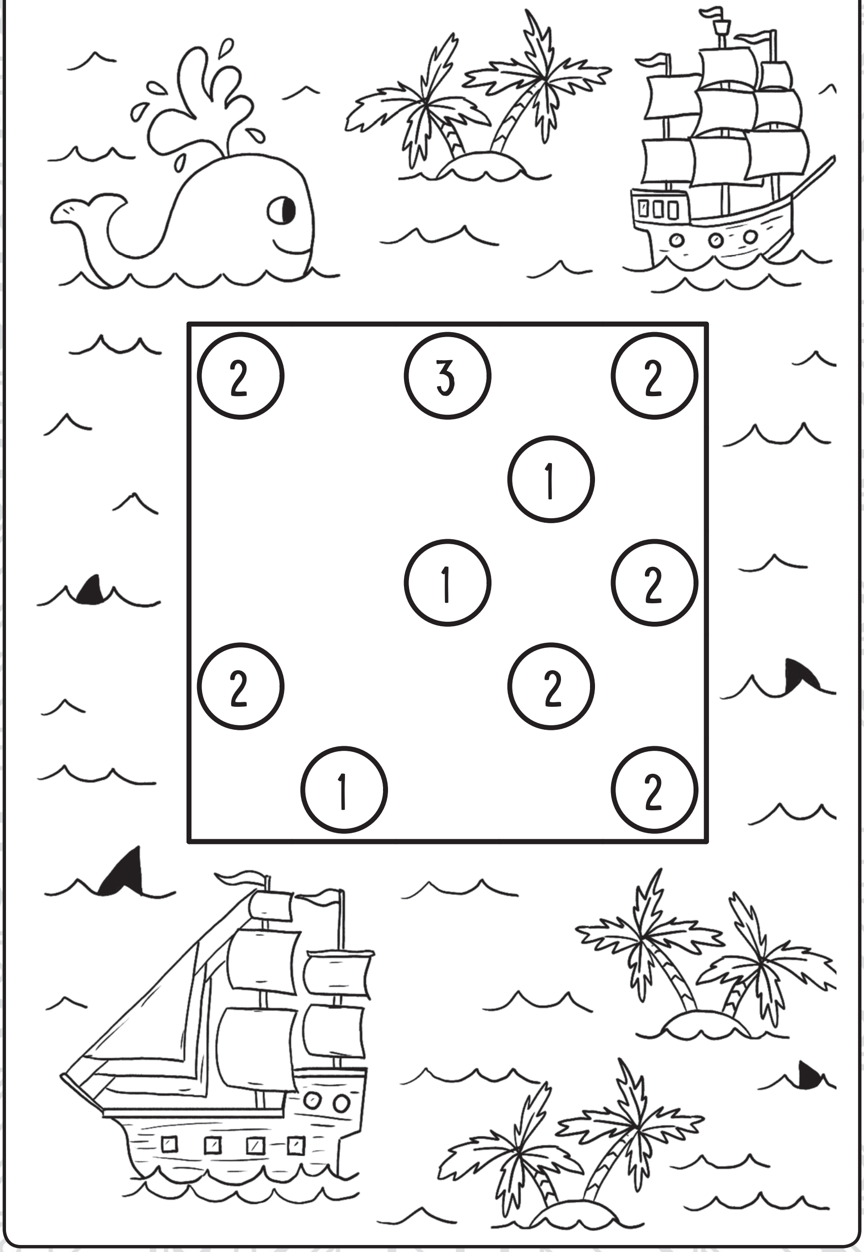
وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:





CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 44 4/18/2023 09:06:04 م

الوقت ....



CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 45 4/18/2023 09:06:05 م

اللعبة الذهنية 33

الوقت ....

شيء ما هنا ليس صحيحًا... استخدم قدراتك الذهنية في الاستنتاج لحذف رقم واحد من معادلة من المعادلات التالية غير الصحيحة حتى تصبح معادلات صحيحة.

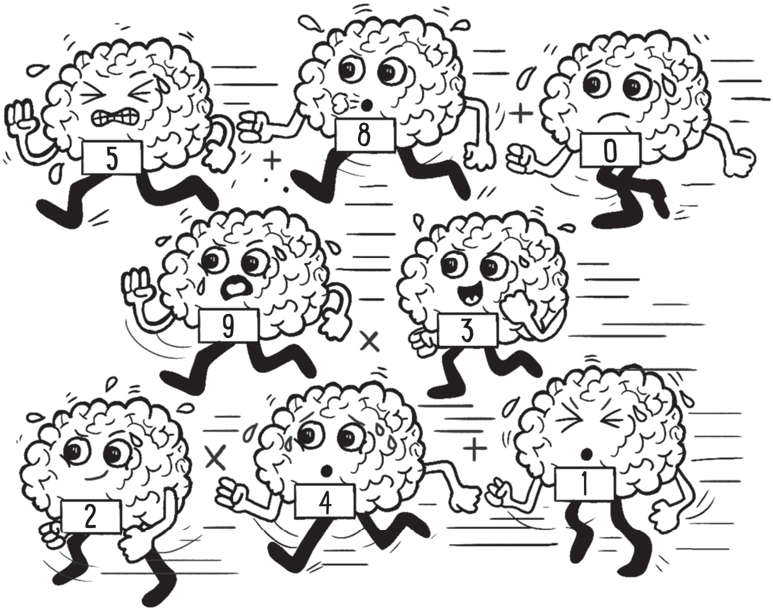
الرقم الذي تقوم بحذفه هو رقم واحد فقط حتى لو كان آحادًا أو عشرات - أي رقم موجود في المعادلة. على سبيل المثال، 12 + 3 = 4 يمكن لهذه المعادلة أن تكون صحيحة إذا قمت بحذف رقم 2 من العدد 12 حتى تصبح المعادلة 1 + 3 = 4.

أ) 5 × 12 + 9 = 14..

ب) 10 + 20 + 30 + 40 = 90.....................................

ج) 23 + 34 + 45 = 82..

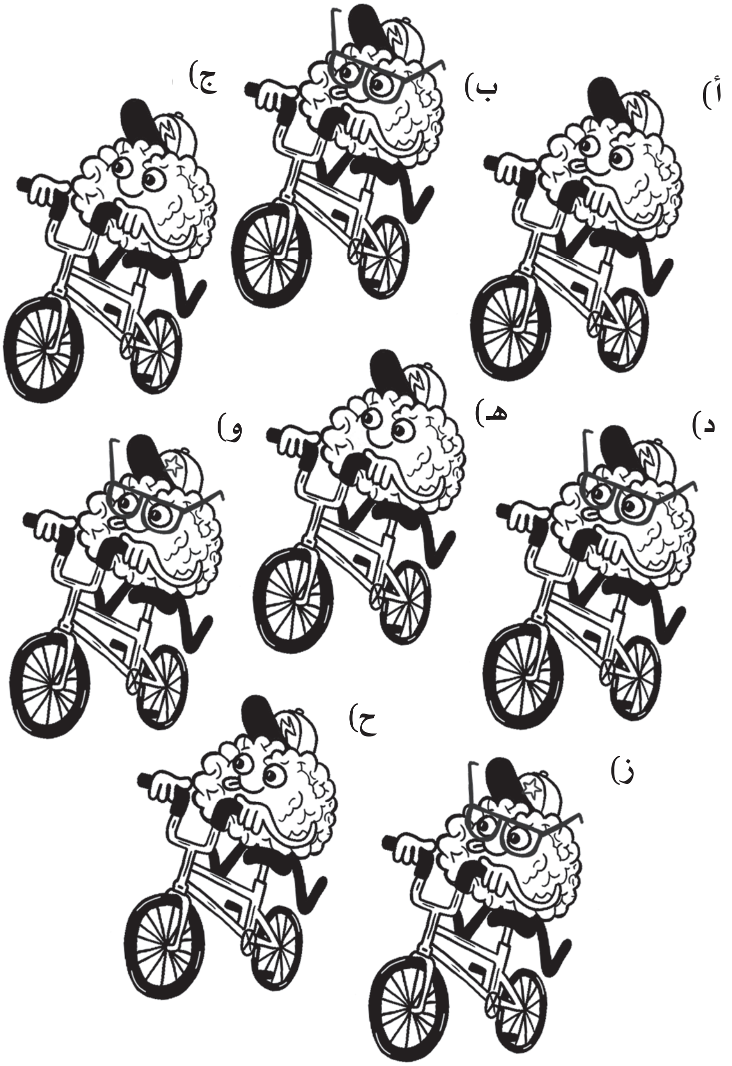
د) 91 + 19 + 28 + 82 = 200...................................



اللعبة الذهنية 34

الوقت ....

هـل يمكـن أن تحـل لغـز الصـور التـالي؟ ربمـا يبـدو لـك أن هـذه الصـور جميعهـا متشـابهة، ولكـن في الحقيقـة هنـاك أربعـة أزواج مـن الصـور المتطابقة. اعثـر عـلى الأربعـة أزواج وارسـم خطًّـا بـين كل زوج متطابـق منهـا.



CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 47 4/18/2023 09:06:07 م

اللعبة الذهنية 35

الوقت ....

الجناس الناقص هو كلمتان لهما نفس الحروف ولكن بترتيب ومعنى مختلفين. مثال: كلمة **علم** وكلمة **عمل**.

املأ الفراغ في كل جملة من الجمل التالية بكلمة مناسبة مكونة من نفس حروف الكلمة المكتوبة بخط عريض. لا تنس حساب الوقت الذي استغرقته في الحل.

أ) **تاب** اللص عن السرقة بعد أن ..... ليلة في السجن.

ب) **برك** الجمل حتى ..... الرجل.

ج) **جزع** الطفل من توبيخ والده، و..... عن الكلام.

د) رأيت حصانًا جميلًا يرتدي **سرجًا** و......

هـ) **وقف** المتسلقون ..... قمة الجبل متباهين بإنجازهم.

و) شد الفلاح **الحبل** على خصره ليصعد النخلة ويجمع ......

ز) **جرح** الفتى قدمه عندما داس على ..... حاد الطرف.

ح) **القرش** هاجم الصياد في البحر ثم اتجه نحو ......

الحـروف الموجـودة في القـدر التـالي هـي حـروف خاصـة بأسـماء ثلاثـة حيوانات. هـل يمكنـك أن تعيـد ترتيـب الحـروف لتعثـر عـلى الحيوانـات الثلاثـة؟ كل حرف في القـدر يجـب اسـتخدامه، ولكـن مـرة واحـدة فقط.

عـلى سـبيل المثـال، يمكنـك اسـتخدام الحـروف «أ»، و«س»، و«د»، لتحصـل عـلى الحيـوان "أسـد". وعـلى الرغـم مـن ذلـك، إذا لـم تسـتطع أن تسـتخدم الحـروف المتبقيـة لتحصـل عـلى الحيوانـين الآخريـن، إذن فـإن الأسـد ليـس مـن الحيوانـات الثلاثـة المطلوبـة. ابـدأ الحـل!

....

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 49 4/18/2023 09:06:09 م

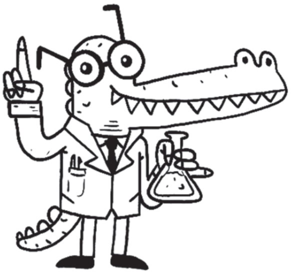
اللعبة الذهنية 37

الوقت ....

لكـي تحـل ألغـاز السـودوكو الصعبـة التاليـة، عليـك تكملـة الشـكل بالأرقـام مـن 1 إلى 4 بحيـث لا يتكـرر أي رقـم في كل صـف وكل عمـود وكل منطقـة غـير منتظمـة الشـكل محاطـة بخـط سـميك وتحتـوي عـلى أربـع مربعـات.

أ)

2			
		1	
	1		
			4

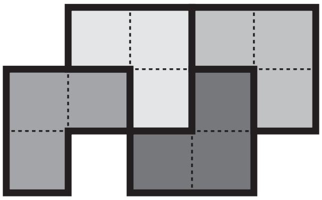


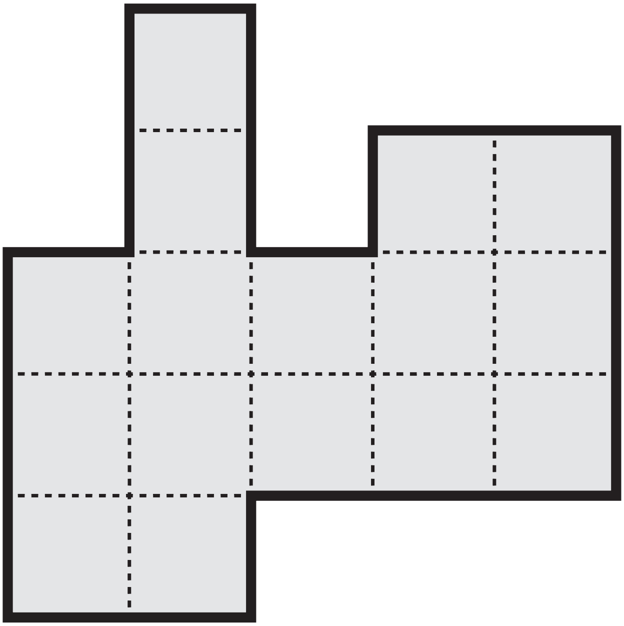
ب)

		4	
		3	2
2	3		
	4		

استعد للعبة الذهنية تتحدى عقلك! بالرسم على الخطوط الموجودة، هل يمكن أن تقسم الشكل إلى أربعة أجزاء متساوية، دون أن تترك أي جزء غير مستخدم؟ إذا تخيلت تقسيم الشكل إلى هذه القطع الأربع، ثم قمت بتدوير القطع الأربع لتكون كلها في نفس الاتجاه، فإن هذه القطع الأربع ستكون متطابقة.

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:





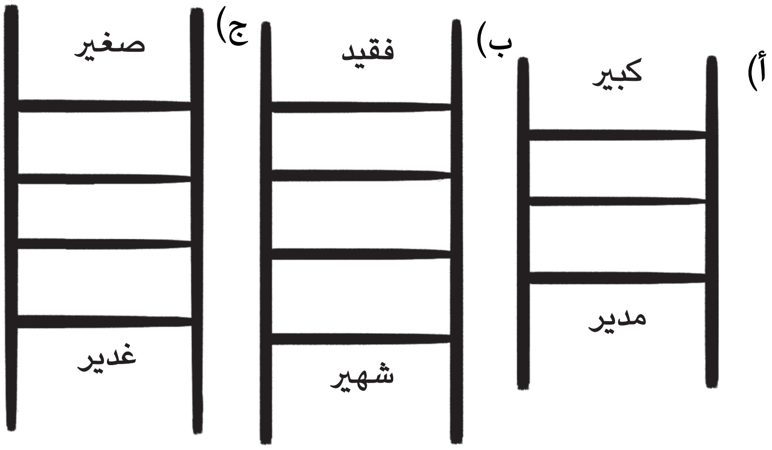
الوقت ....

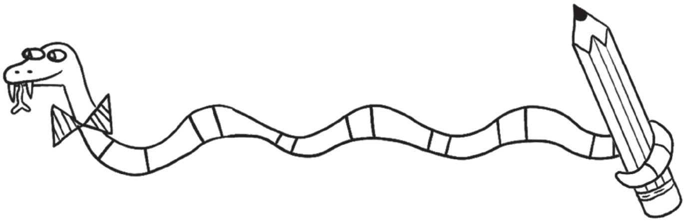
استخدم قدراتك الذهنية غير العادية لتسلق هذه السلالم الخشبية. كل ما عليك هو أن تصل من بداية كل سلم إلى نهايته بإضافة كلمة جديدة في كل مكان خالٍ.

كل كلمة سيكون لها نفس عدد الحروف؛ الترتيب نفسه مثل الكلمة التي تليها، ولكن حرفًا واحدًا فقط سيتغير في الكلمة الجديدة.

على سبيل المثال، يمكن الانتقال من كلمة «باب» إلى كلمة «جار» على النحو التالي:

باب ⬅ ناب ⬅ نار ⬅ جار

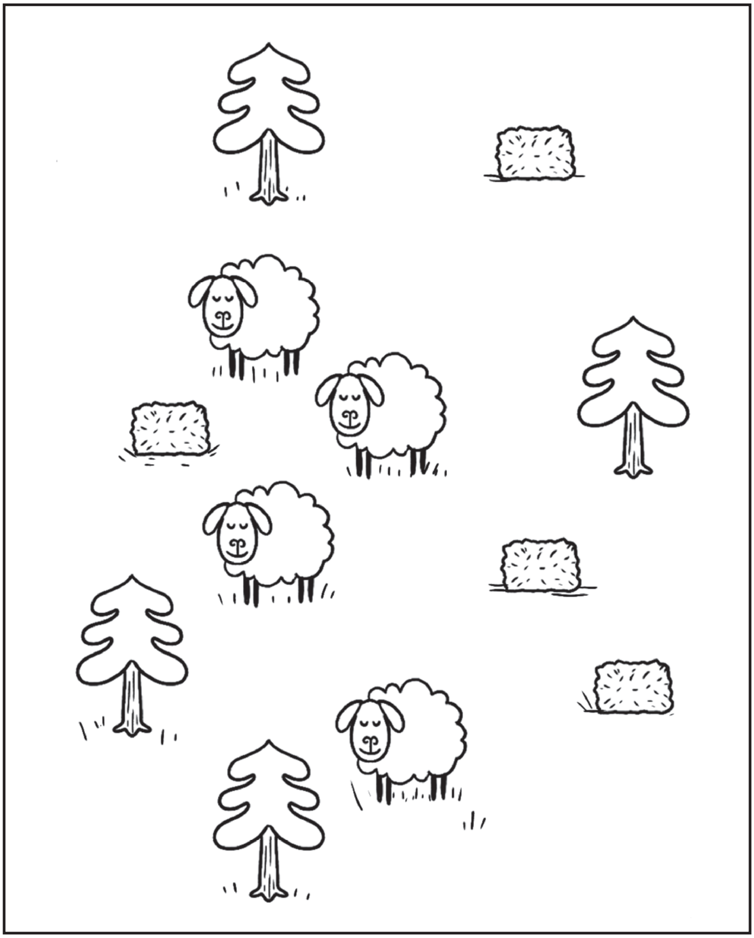




CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 52 4/18/2023 09:06:15 م

الوقت ....

يحتوي هذا الحقل على أربع أشجار، وأربعة خراف، وأربع حزمات من القش. هل يمكنك أن ترسم ثلاثة خطوط مستقيمة بحيث يتم تقسيم الحقل إلى أربعة مناطق منفصلة تحتوي كل منطقة منها على خروف واحد، وحزمة قش واحدة وشجرة واحدة؟

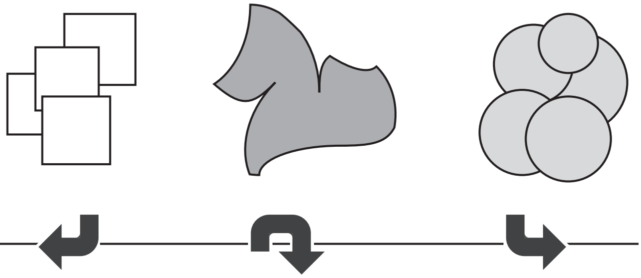


اللعبة الذهنية 41

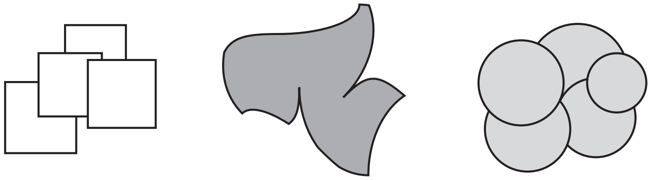
الوقت ....

شـقلب عقلـك حتـى تسـتطيع حـل هـذا التحـدي. بالنسـبة لـكل شـكل مـن 1 إلى 3، أي اختيـار مـن أ إلى ج يوضـح النسـخة المتطابقـة للشـكل بعـد اسـتدارته؟ الأسـهم تشـير إلى اتجـاه الـدوران. ضـع دائـرة حـول إجابتـك.

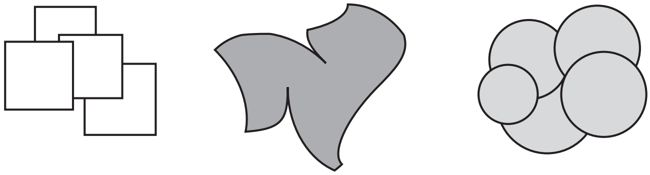
تدوير بزاوية ٩٠ درجة في اتجاه عقارب الساعة	تدوير بزاوية ١٨٠ درجة	تدوير بزاوية ٩٠ درجة عكس اتجاه عقارب الساعة
3	2	1



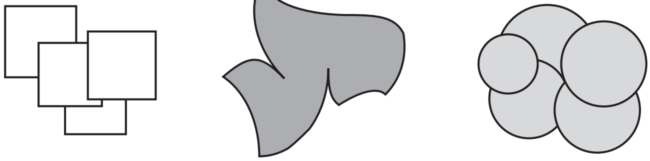
أ)



ب)



ج)



CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 54 4/18/2023 09:06:16 م

لكـي تحـل لعبـة السـودوكو التاليـة، ضـع الأرقـام مـن 1 إلى 6 في كل مربـع خـال بحيـث لا يتكـرر أي رقـم في كل صـف وكل عمـود وكل منطقـة محاطـة بخـط سـميك وتحتـوي عـلى سـتة مربعـات.

إليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

		1	4		
	4			3	
6					4
5					2
	5			4	
		3	6		

3	6	1	4	2	5
2	4	5	1	3	6
6	3	2	5	1	4
5	1	4	3	6	2
1	5	6	2	4	3
4	2	3	6	5	1

2					3
		6	4		
	3			5	
	2			3	
		3	2		
1					5

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 55
4/18/2023 09:06:19 م

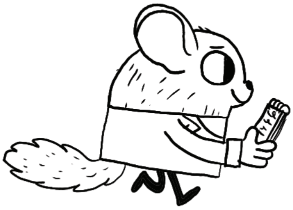
الوقت ....

استخدم هذا التحدي لتدريب عقلك على التذكر.

من الطرق المفيدة لتذكر قائمة من الأشياء استخدام الحرف الأول من كل كلمة لتكوين كلمة جديدة.

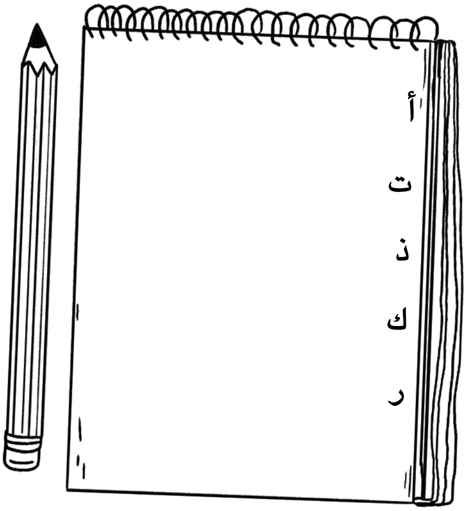
فيما يلي قائمة مشتريات من السوق ويجب عليك تذكرها:

أرز
تونة
ذرة
كاكاو
رنجة

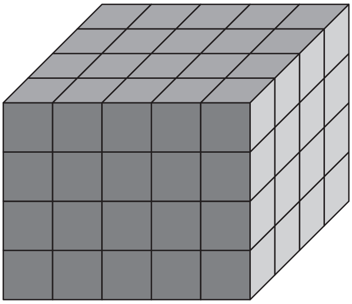


الحرف الأول من كل كلمة في القائمة يصنع كلمة جديدة هي «**أتذكر**».

الآن، اقرأ القائمة مرة أخرى، ثم قم بتغطيتها، وانظر ما إذا كان بإمكانك كتابة الأشياء الخمسة من القائمة في الصورة التالية. استخدم كلمة «**أتذكر**» لمساعدتك على تذكر الحروف الأولى من كل كلمة. انطلق، تذكر، اكتب.

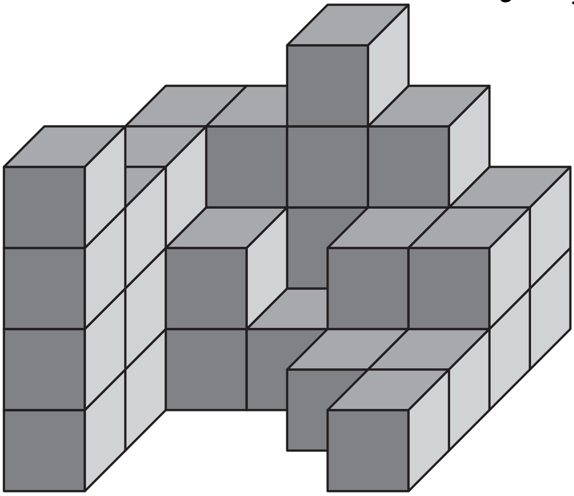


هـل يمكنـك أن تحـل أحجيـة المكعبـات التاليـة؟ هـذا المكعـب الكبـير يحتـوي عـلى مكعبـات صغـيرة بالأبعـاد 5×4×4، كمـا هـو مبـين فيمـا يـلي:



نصيحة مهمة: حاول أن تحصي كل طبقة من المكعبات بشكل منفصل. على سبيل المثال، كم عدد المكعبات الموجودة في الطبقة السفلية؟ ثم اجمع الرقم الإجمالي لعدد المكعبات في كل طبقة.

تمـت إزالـة بعـض المكعبـات، ولكـن هـل يمكنـك أن تحـصي عـدد المكعبـات المتبقيـة؟ لا توجـد مكعبـات «عائمـة» في الهـواء، لـذا إذا كان هنـاك مكعـب في طبقـة موجـودة فـوق الطبقـة السـفلية، فتأكـد أن كل المكعبـات غـير الظاهـرة موجـودة بالفعـل.



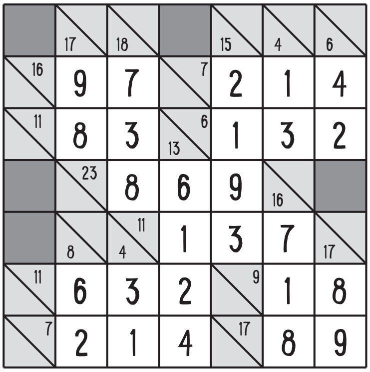
عدد المكعبات الإجمالي هو ....

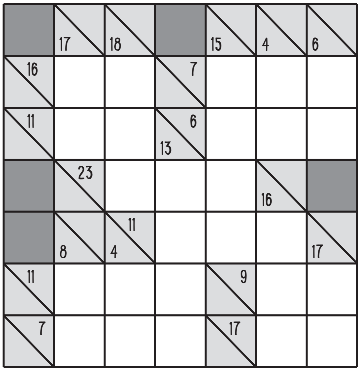
هـل يمكنـك حـل لغـز الكاكـورو في الصفحـة المقابلـة بكتابـة الأرقـام مـن 1 إلى 9 في كل مربـع خـالٍ؟

القواعد

- ضـع الأرقـام في المربعـات الخاليـة بحيـث يكـون مجمـوع الأرقـام في كل مجموعـة مربعـات بيضـاء متتاليـة يسـاوي الرقـم الموجـود في المربـع المظلـل عـلى يسـار المربعـات البيضـاء المتتاليـة أو فوقهـا.
- إذا كان الرقـم الموجـود في المربـع المظلـل أعـلى الخـط القطـري، فإنه يسـاوي مجمـوع الأرقـام الموجـودة في المربعـات البيضـاء عـلى اليمـين، وإذا كان الرقـم الموجـود في المربـع المظلـل أسـفل الخـط القطـري، فإنـه يسـاوي مجمـوع الأرقـام الموجـودة في المربعـات البيضـاء أسـفل الرقـم.
- لا يمكـن تكـرار الرقـم في أي مجموعـة مربعـات بيضـاء متتاليـة. عـلى سـبيل المثـال، يمكـن أن يكـون الرقـم 4 مسـاويًا لمجمـوع الرقمـين 3+1، ولكـن لا يمكـن أن يسـاوي مجمـوع الرقمـين 2+2.

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

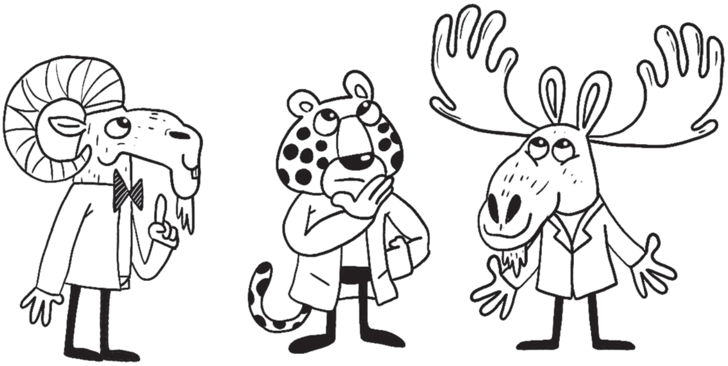




CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 58 4/18/2023 09:06:23 م

الوقت ....

■	■	3\	10\	■	■	■
■	\3			■	4\	3\
■	\4			21\4		
■	12\	3\10				
\13					3\	■
\11			\11			■
■	■	■	\3			■



CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 59 4/18/2023 09:06:24 م

اللعبة الذهنية 46

حـان وقـت التحـدي المذهـل لمربعـات الحـروف. ضـع الحـروف س، وص، وع، في كل صـف وكل عمـود في الشـكل الموجـود في الصفحـة المقابلـة.

الحـروف حـول الشـكل مـن الخـارج توضـح الحـرف الـذي يجـب أن يكـون الأقـرب في الصـف أو العمـود.

القواعد

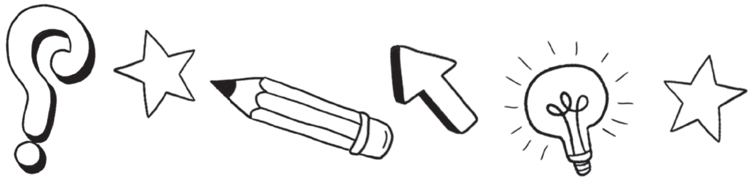
- سيكون هناك مربع واحد خالٍ في كل صف وكل عمود.
- كل حرف يجب أن يظهر مرة واحدة في كل صف وكل عمود.

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

	ص	س	ع	ص	
ص	ص				ع
ص		ع			ص
ص			س		ع
ع				س	س
	ع	ص	ص	س	

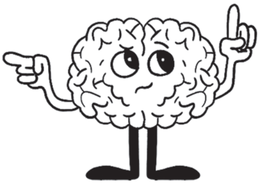
←

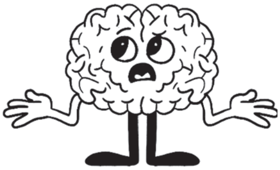
	ص	س	ع	ص	
ص	ص	س	ع		ع
س	س	ع		ص	ص
ص		ص	س	ع	ع
ع	ع		ص	س	س
	ع	ص	ص	س	



الوقت ....

	ص	س	ص		
					ع
س		ع			ص
ص			س		
					س
	ع	ص	ع	س	





CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 61 4/18/2023 09:06:28 م

اللعبة الذهنية 47

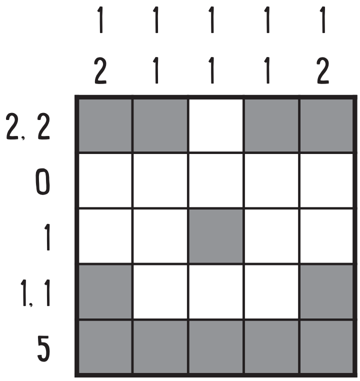
هـل أنـت مسـتعد لحـل لعبـة الهانجـي؟ قـم بتظليـل المربعـات الصحيحـة في الشـكل الموجـود في الصفحـة المقابلـة وذلـك لكـي تكشـف عـن الشـكل المخفـي.

القواعد

- الأرقـام بجـوار الصفـوف أو الأعمـدة توضـح لـك عـدد المربعـات التـي يجـب عليـك تظليلهـا.
- إذا كان هنـاك رقـم واحـد فقـط، إذن هنـاك عـدد مـن المربعـات المتتاليـة بنفـس هـذا الرقـم مظللـة في الصـف أو العمـود – والمربعـات الأخـرى سـتظل خاليـة بـلا تظليـل.
- إذا كان هنـاك أكثـر مـن رقـم، فـإن أول عـدد مـن المربعـات سـوف يتـم تظليلهـا، ثـم سـيكون هنـاك مربـع أو أكثـر بـدون تظليـل كفاصـل، ثـم ثانـي عـدد مـن المربعـات سـوف يتـم تظليلهـا.

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

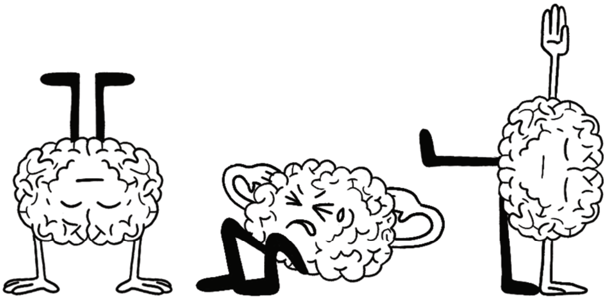
على سبيل المثال، يوجد مربع واحد مظلل، متبوع بمربع أو أكثر بدون تظليل كفاصل، ثم مربعان مظللان.



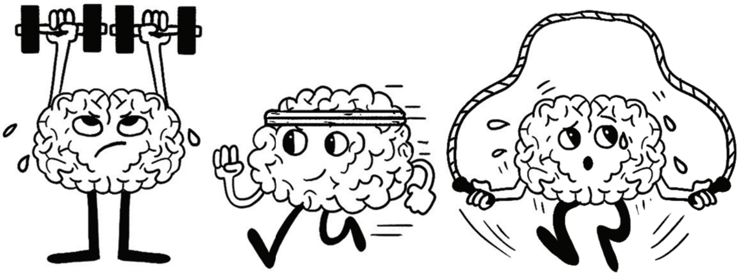
يجب أن يكون هناك مربع واحد مظلل في هذا الصف.

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 62 4/18/2023 09:06:30 م

الوقت ....



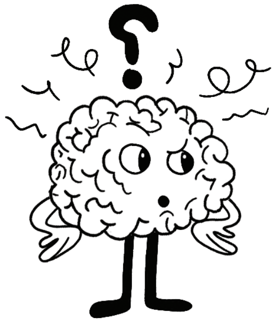
	2 2	1 1	1	1 1	2 2
2, 2					
1, 1					
1					
1, 1					
2, 2					



CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 63 4/18/2023 09:06:32 م

اللعبة الذهنية 48

لكـي تقـوم بحـل لعبـة السـودوكو الحسـابية في الصفحـة المقابلـة، ضـع الأرقـام مــن 1 إلى 3 مــرة واحــدة في كل صــف وكل عمــود. يجــب أن تضــع الأرقــام بالطريقـة التـي تجعـل مجمـوع الأرقـام الموجـودة في كل منطقـة محاطـة بخـط سـميك تسـاوي الرقـم المكتـوب بخـط صغـير أعـلى يسـار هـذه المنطقـة.



وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

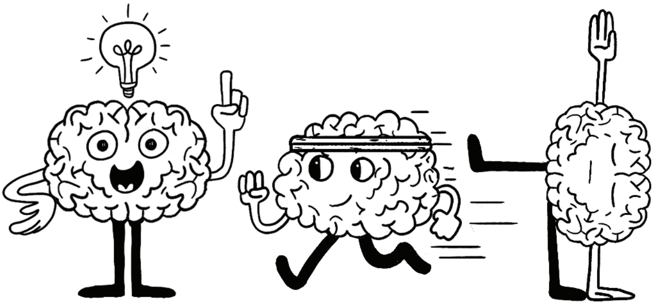
الأرقام 1، 2، 3 تظهر مرة واحدة في كل صف وكل عمود.

3 3	6 + 2	1
3 + 2	1 1	3
1	5 + 3	2

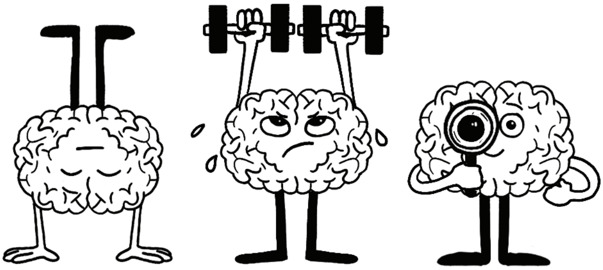
مجموع الأرقام الموجودة في المنطقة البارزة يساوي الرقم الصغير في الجانب العلوي، على سبيل المثال، 3 + 2 = 5.

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 64 4/18/2023 09:06:33 م

الوقت ....



1	5 +	
5 +		3 +
4 +		

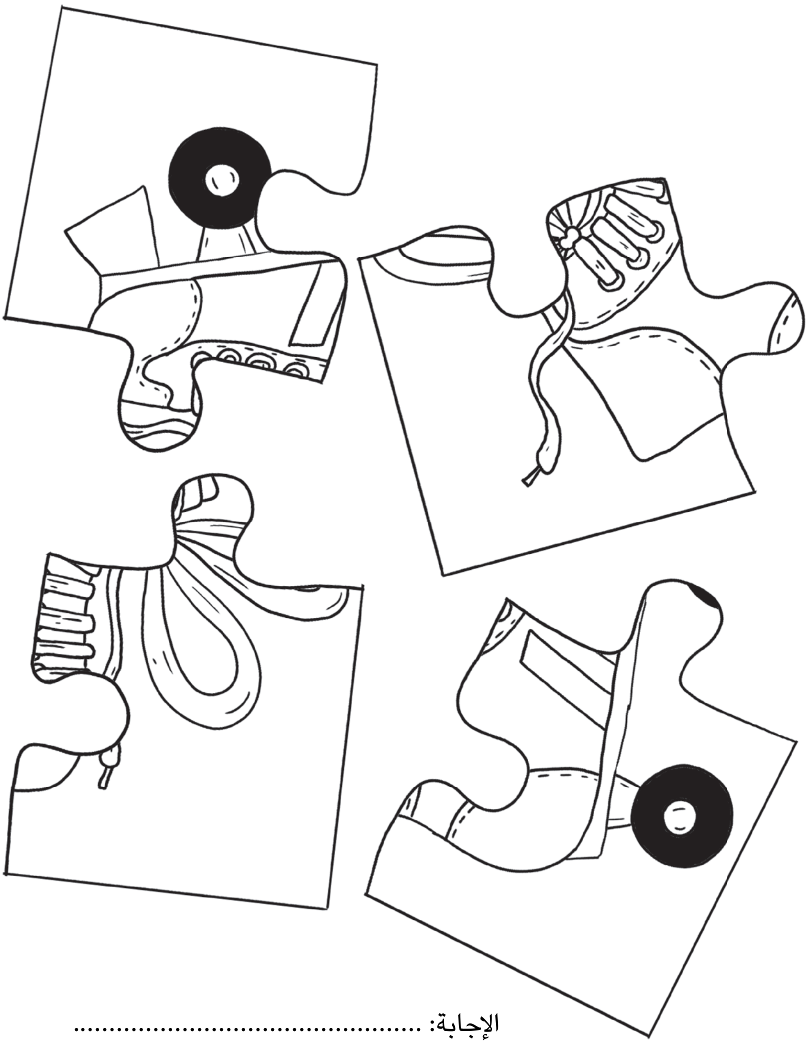


CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 65 4/18/2023 09:06:34 م

اللعبة الذهنية 49

الوقت ....

الصــورة الســحرية! هــل يمكنــك اســتخدام خيالــك لمعرفــة مــا ســوف تصبــح عليــه هــذه الصــورة إذا مــا تــم ترتيــب هــذه القطــع جميعهــا بشــكل صحيــح؟



الإجابة: ....

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 66 4/18/2023 09:06:35 م

اللعبة الذهنية 50

الوقت ....

يتصـــادف أن عيـــد ميـــلاد أبيجيـــل وبرينـــت وتشـــارلي في نفـــس اليـــوم. في عيـــد ميلادهـــم الأخـــير، قامـــت أبجيـــل بإبـــداء الملاحظـــات التاليـــة:

- إذا جمعت عمري مع عمر تشارلي ستحصل على عمر برينت.
- بعد عام، سيكون عمر تشارلي نصف عمر برينت.
- منذ عام، كان عمري نصف عمر برينت.
- مجموع أعمارنا الثلاثة 24.

هل يمكنك استخدام مهاراتك الذهنية لمعرفة عمر كل واحد منهم؟

عمر أبيجيل ....

عمر برينت ....

عمر تشارلي ....

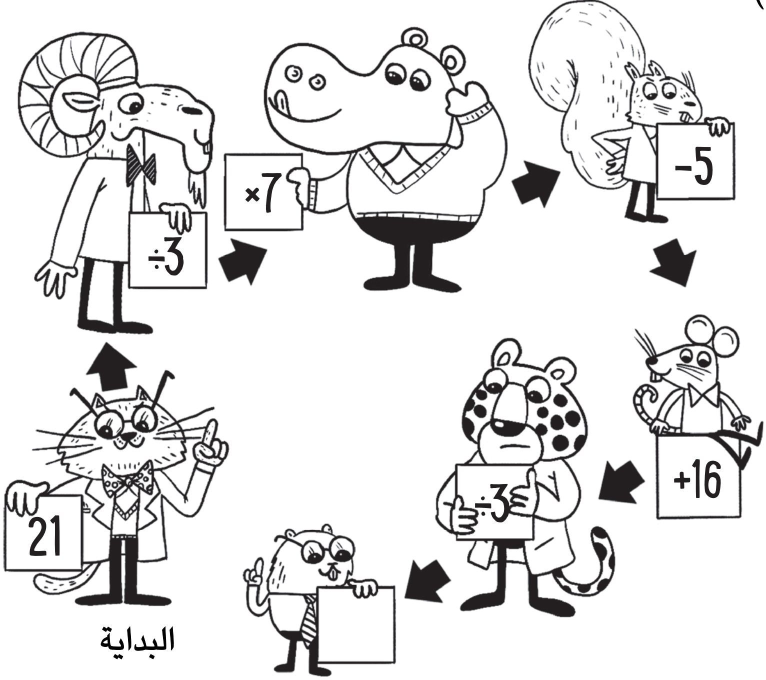
اللعبة الذهنية 51

هل يمكن حل هذه السلاسل الحسابية في ذهنك، دون تدوين أو كتابة أي شيء؟

ابدأ بالقيمة الموجودة في بداية كل سلسلة، ثم اتبع كل سهم بالترتيب وافعل ما تطلبه منك العلامات الحسابية حتى تصل إلى المربع الخالي. اكتب الناتج النهائي في هذا المربع.

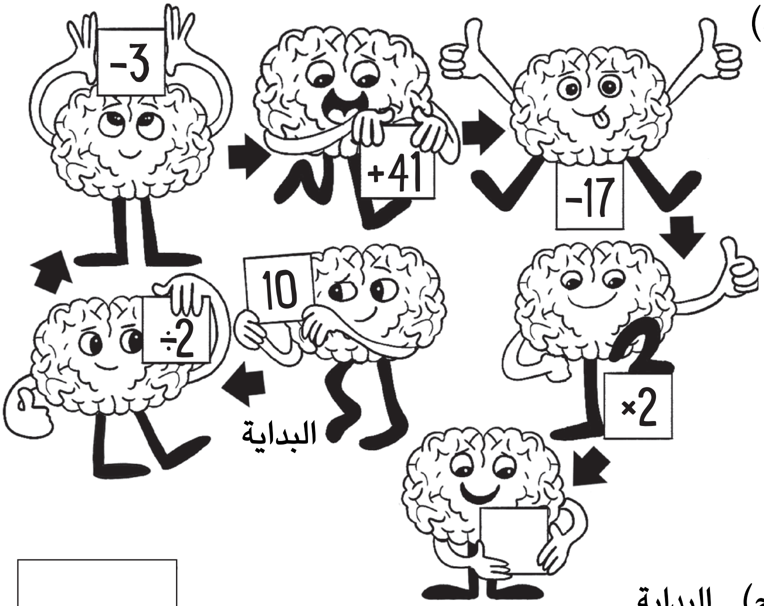
على سبيل المثال، في السلسلة الأولى ستبدأ بالرقم 21، ثم تقسم على 3، ثم تضرب الناتج في 7، وهكذا حتى تصل للنهاية.

أ)



الوقت ....

ب)



ج) البداية

اللعبة الذهنية 52

الوقت ....

استعد للعبة الدومينو المحفزة للعقل. اتبع الخطوط المنقطة لترسم مجموعة متكاملة من قطع الدومينو. لن يظل أي مربع غير مستخدم في الشكل عندما تنتهي من الحل.

0	1	2	3	4	5	6	
		✗					0
						✗	1
							2
					✗		3
				✗			4
							5
							6

استخدم هذا المخطط لتقوم بوضع علامات X على قطع الدومينو التي تنتهي منها. وبالفعل تم وضع علامات X أمام قطع الدومينو التي تم استخدامها في الشكل التالي.

5	0	6	1	2	5	4	0
1	2	3	1	1	3	3	5
2	2	6	6	2	3	6	4
4	0	0	4	4	6	5	1
3	6	0	6	0	2	5	5
4	1	3	5	2	4	6	0
2	1	0	4	3	1	3	5

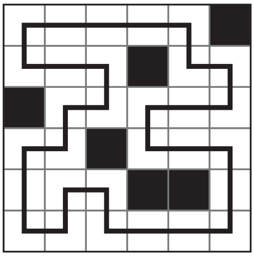
نصيحة مهمة: يمكنك استخدام قطع الدومينو التي تم حلها بالفعل لمساعدتك، حيث إن كل قطعة دومينو مكونة من مربعين، وقطع الدومينو سوف تملأ الشكل بالكامل دون وجود أي مربع غير مستخدم.

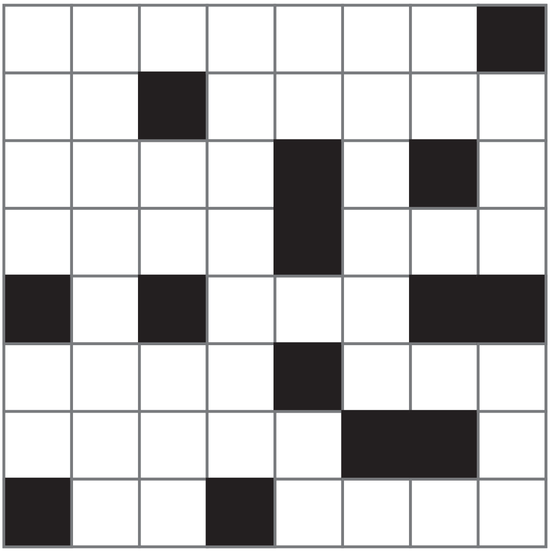
اللعبة الذهنية 53

الوقت ....

استخدم قوة عقلك المذهلة في رسم خط واحد يمر من خلال كل المربعات البيضاء. يمكن أن ترسم فقط خطوط بشكل أفقي أو رأسي حتى ترسم حلقة مكتملة. الحلقة لا يمكن أن تمر فوق نفسها، كما لا يمكن أن تمر من خلال أي مربع أكثر من مرة.

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:





CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 71 4/18/2023 09:06:42 م

اللعبة الذهنية 54

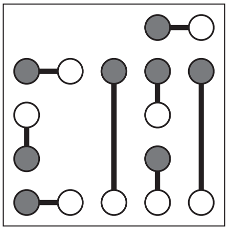
الوقت ....

ارسم خطوطًا أفقية أو رأسية للربط بين كل زوج من الدوائر، بحيث يحتوي كل زوج على دائرة بيضاء ودائرة مظللة.

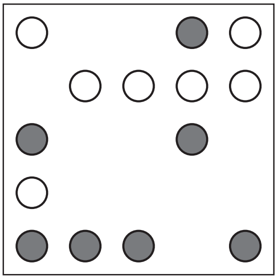
القواعد

- لا يمكن للخطوط أن تمر فوق بعضها البعض، كما لا يمكن أن تمر فوق الدوائر.
- كل دائرة يجب أن تكون في زوج واحد فقط.

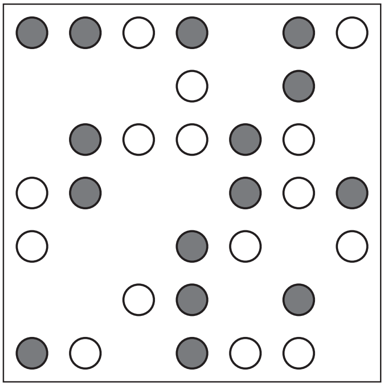
وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

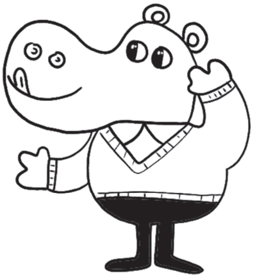


أ)



ب)



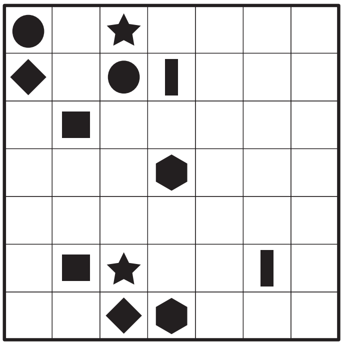


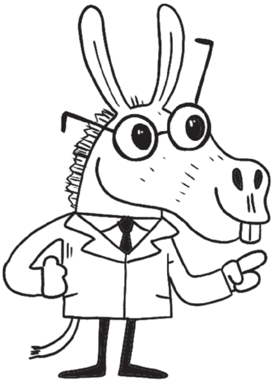
هـل يمكنـك حـل هـذا التحـدي برسـم خطـوط تصـل بـين كل زوج متطابـق مـن الأشـكال في اللغـز بالأسـفل؟

القواعد

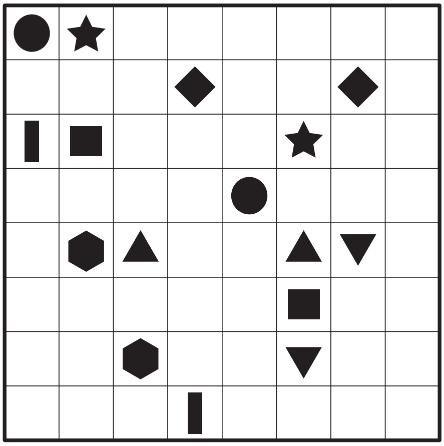
- الخطوط يجب ألا تتلامس فيما بينها أو تعبر فوق بعضها البعض.
- كل مربع في الشكل يجب أن يمر من خلاله خط واحد فقط.
- الخطـوط يجـب أن تسـير بشـكل أفقـي أو رأسي فقـط ولا يمكـن أن تسـير بشـكل قطـري.

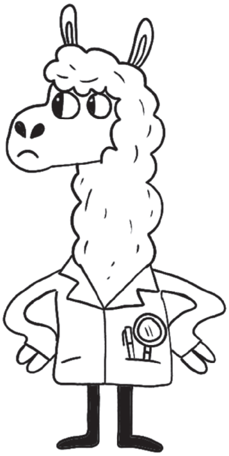
أ)





ب)

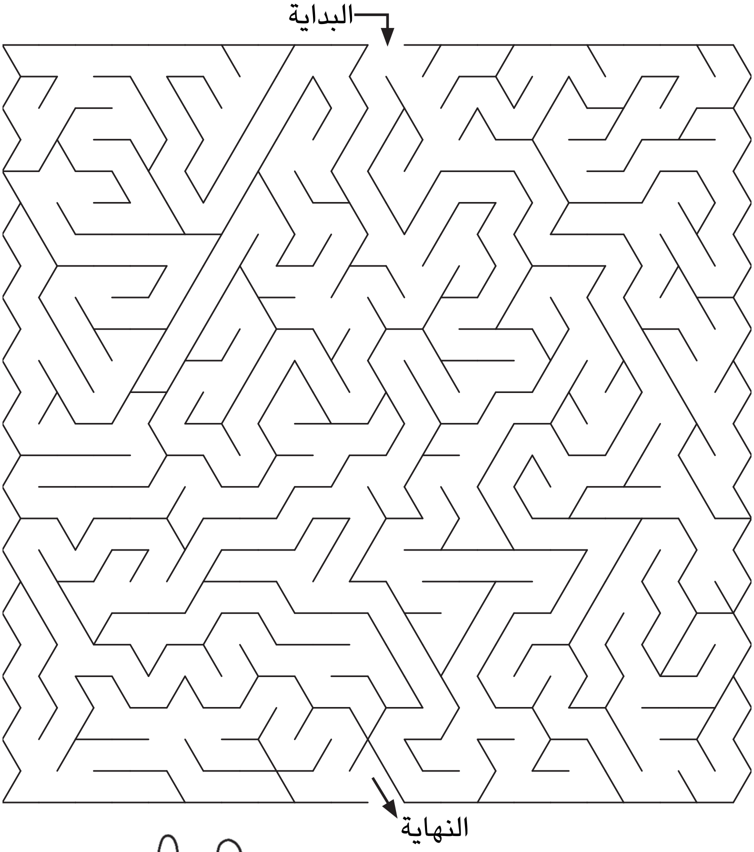


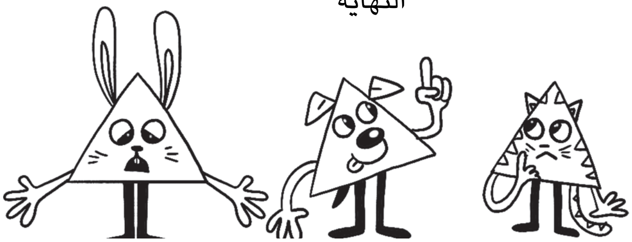


اللعبة الذهنية 56

الوقت ....

لقــد اســتيقظت ووجــدت كل شيء قــد أصبــح عــلى شــكل مثلــث. أسرع واخــرج مــن هــذه المتاهــة لكــي تهــرب مــن هــذه الفــوضى العارمــة.





لكـي تحـل لعبـة سـودوكو X التاليـة، أكمـل الشـكل بحيـث تضـع الأرقـام مـن 1 إلى 6 مـرة واحـدة في كل صـف وكل عمـود وكل منطقـة محاطـة بخـط سـميك وتحتـوي عـلى سـتة مربعـات.

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

		3	1		
	3	4	2	1	
	6	1	3	5	
		5	6		

⬅

6	1	2	4	3	5
4	5	3	1	6	2
5	3	4	2	1	6
2	6	1	3	5	4
1	4	5	6	2	3
3	2	6	5	4	1

	6	2	1	3	
	2			1	
	4			6	
	1	4	6	5	

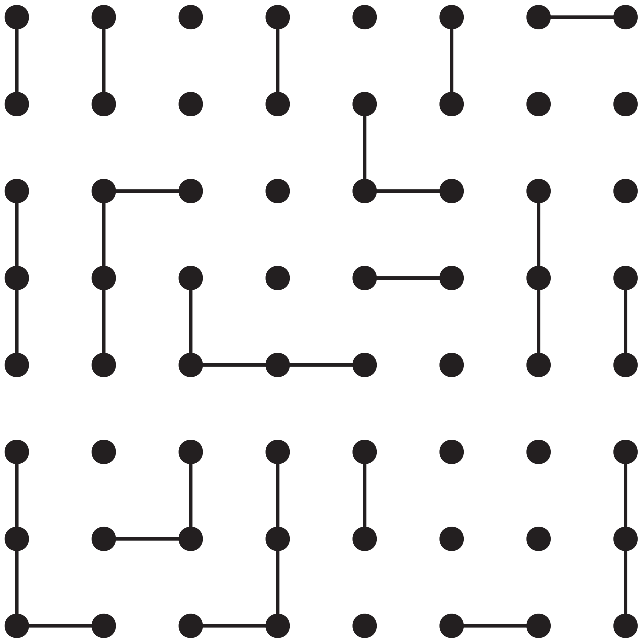
CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 75

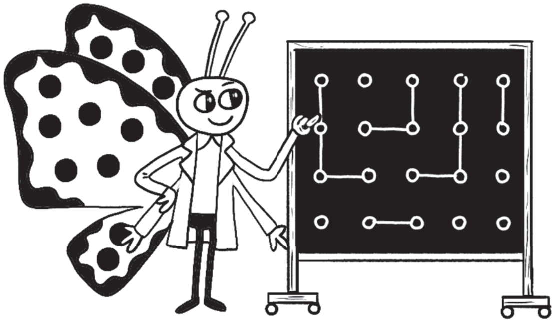
4/18/2023 09:06:52 م

اللعبة الذهنية 58

الوقت ....

هل يمكنك رسم خطوط مستقيمة لربط كل النقاط في حلقة مغلقة واحدة؟ يمكنك فقط استخدام خطوط مستقيمة بشكل أفقي أو رأسي. لا يمكن لخط أن يمر فوق خط آخر. الشكل يحتوي على أجزاء من الحلقة تم رسمها بالفعل لمساعدتك على البداية.

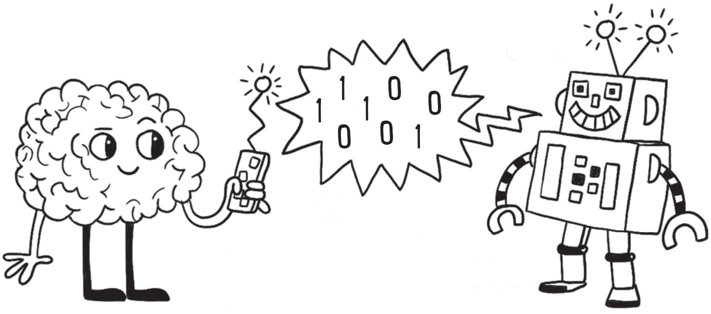




CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 76
4/18/2023 09:06:53 م

اكتب إما «0» أو «1» في كل مربع خالٍ في الشكل التالي، بحيث يكون عدد أرقام «0» مساويًا لعدد أرقام «1» في كل صف وكل عمود. لا يمكنك أن تكتب أيًّا منهما أكثر من مرتين في كل صف أو كل عمود، على سبيل المثال يمكنك أن تكتب 0، 0، 1، 0، 1، ولكن لا يمكنك أن تكتب 0، 0، 0، 1، 1، 1، 0.

0			0		1
0		1	1		
1			1	1	
	1	1			1
		1	1		0
1		0			0

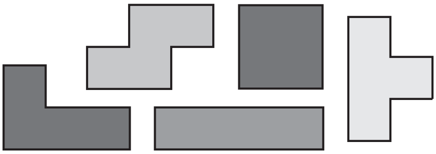


CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 77 4/18/2023 09:06:53 م

الوقت ....

اســتخدم الشــكل الموجــود بالأســفل لتقســيم المربعــات البيضــاء إلى أشــكال رباعيــة مختلفــة.

توجد خمسة أنواع من الأشكال الرباعية كما هو موضح:

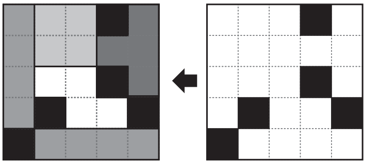


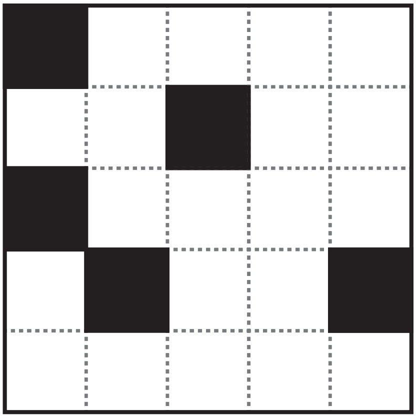
ربما لــن تحتــاج إلى اســتخدام الأشــكال الرباعيــة الخمســة كلهــا، وربمــا تحتــاج لاســتخدام شــكل منهــا أكثــر مــن مــرة. لا تــترك أي مربــع أبيــض دون اســتخدام في الشــكل الموجــود في الأســفل.

القواعد

- لا تســتخدم المربعــات الســوداء، فهــي لا تشــكل جــزءًا مــن أي شــكل رباعــي.
- لا يمكــن لشــكلين رباعيــين متشــابهين أن يتلامســا إلا قطريًّــا فقــط.

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:





CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 78 4/18/2023 09:06:57 م

ضــع رقمًــا مــن 1 إلى 6 في كل مربــع خــالٍ بحيــث لا يتكــرر أي رقــم أكثــر مــن مــرة في كل صـــف وكل عمــود. الأرقــام المتشــابهة كذلــك لا يمكــن أن توجــد في مربعــات متلامســة قطريًّــا.

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

		2	3		
	4			5	
1					6
5					4
	1			6	
		6	1		

←

6	5	2	3	4	1
3	4	1	6	5	2
1	2	5	4	3	6
5	6	3	2	1	4
2	1	4	5	6	3
4	3	6	1	2	5

1					5
		1	5		
	3			6	
	2			4	
		6	3		
3					6

اللعبة الذهنية 62

الوقت ....

لقد اختلطت الحروف المكونة لثلاثة أرقام في قدر الحساء التالي. هل يمكنك أن تعيد ترتيب الحروف لتعثر على الأرقام الثلاثة؟ كل حرف في القدر يمكن استخدامه مرة واحدة.

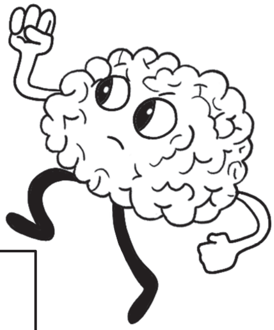
على سبيل المثال، يمكنك استخدام الحروف «س»، و«ت»، و«ة»، لتحصل على الرقم «ستة». وعلى الرغم من ذلك، إذا لم تستطع أن تستخدم الحروف المتبقية لتحصل على الرقمين الآخرين، إذن فإن «ستة» ليست من الأرقام الثلاثة المطلوبة. ابدأ الحل!

....

املأ كل مساحة خالية في الهرم حتى يكتمل. كل مربع يجب أن يساوي مجموع المربعين الموجودين أسفله مباشرة .

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

451					
226	225				
118	108	117			
63	55	53	64		
32	31	24	29	35	
15	17	14	10	19	16



	123				
	67		51		
13				11	15

اللعبة الذهنية 64

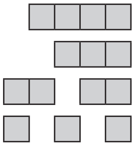
الهدف من لعبة السفن الحربية هو العثور على مجموعة السفن المخفية في الشكل. تختلف السفن في الطول وتوجد أكثر من سفينة واحدة بنفس الطول. مهمتك أن تعرف عدد المربعات التي تحتوي على الماء فقط، والمربعات التي تحتوي على أجزاء من السفن.

القواعد

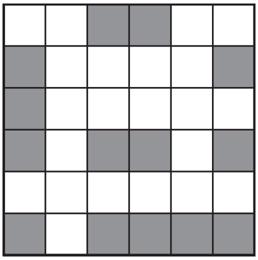
- كل عمود وصف يحتويان على رقم بجوارهما، وهذا الرقم يشير إلى عدد أجزاء السفينة الموجودة في هذا الصف أو هذا العمود.
- السفن تظهر في الشكل طوليًّا أو أفقيًّا.
- لا تتلامس السفن فيما بينها من أي اتجاه وكذلك لا تتلامس قطريًّا.

إليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

1× سفينة حربية
1× سفينة استطلاع
2× سفينة مدمرة
2× غواصة

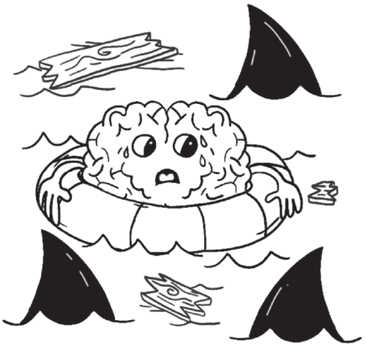


	4	0	3	3	1	3
2						
2						
1						
4						
0						
5						



CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 82 4/18/2023 09:07:05 م

الوقت ....



×1 حاملة طائرات
×1 سفينة حربية
×1 سفينة استطلاع
×2 سفينة مدمرة
×3 غواصة

	2	1	2	4	4	1	5
3							
0							
6							
0							
5							
1							
4							

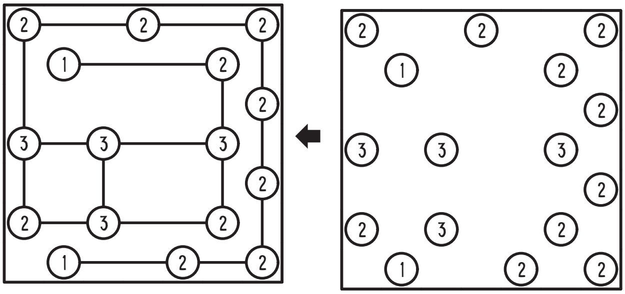
CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 83 4/18/2023 09:07:07 م

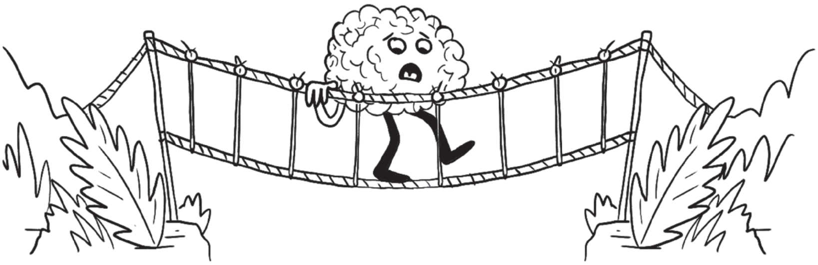
أكمل اللغز في الصفحة المقابلة عن طريق رسم خطوط تمثل جسورًا بين «جزر» الأرقام.

القواعد

- يمكنك رسم جسور أفقية أو رأسية فقط، وكل جزيرة يجب أن يتصل بها عدد من الجسور مساوٍ لنفس الرقم المكتوب داخل الجزيرة.
- لا يمكن للجسور أن تمر فوق بعضها البعض، كما لا يمكن أن تمر فوق أي جزيرة.
- الخط الواحد يمثل جسرًا واحدًا. لا يمكن لأكثر من جسر واحد أن يصل بين جزيرتين.
- يجب أن تكون الجسور مرتبة بحيث يمكن لأي شخص أن يسير من أي جزيرة ويتجه إلى أخرى، فقط باستخدام الجسور التي قمت برسمها.

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

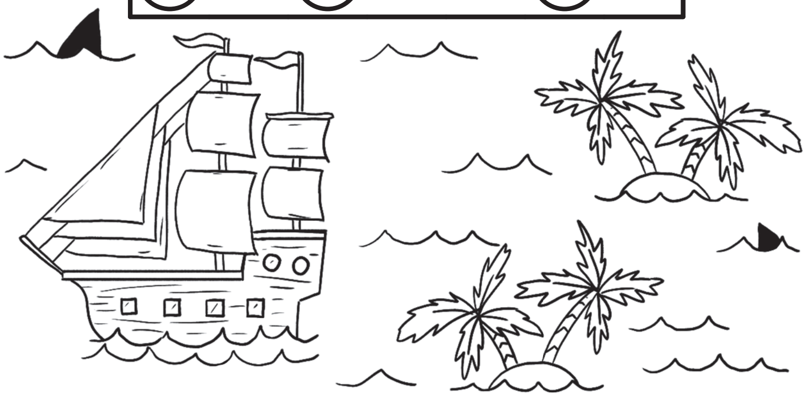




CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 84 4/18/2023 09:07:10 م

الوقت ....

2		3		3		2
			1			
		1		1		
3			4			3
	1		3			2
2		2			1	



اللعبة الذهنية 66

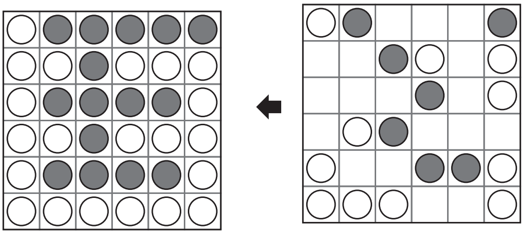
الوقت ....

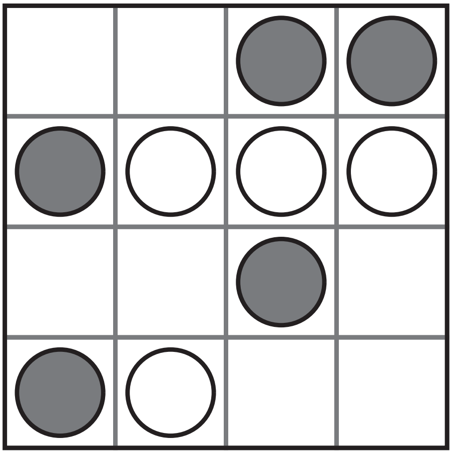
املأ الشكل في الأسفل بدوائر بيضاء ودوائر مظللة بحيث يمكن التنقل من أي دائرة ذات لون محدد إلى أي دائرة أخرى من نفس اللون بالتحرك لليمين أو لليسار أو لأعلى أو لأسفل.

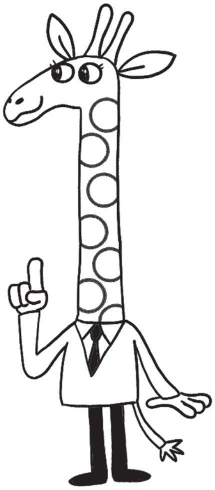
القواعد

- لا يمكن أن تتواجد مجموعات تتكون من أربع دوائر (أو أكثر) من نفس اللون.
- لا يمكنك التنقل بشكل قطري بين الدوائر الملونة.

إليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:







CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 86 4/18/2023 09:07:14 م

الوقت ....

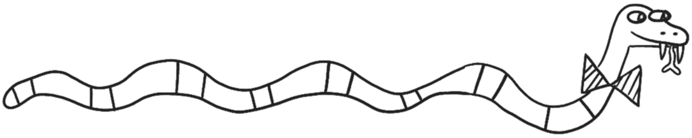
نشـط عقلـك بلعبـة الأرقـام التاليـة. ضـع الأرقـام مـن 1 إلى 5 بحيـث لا يتكـرر أي رقـم أكثـر مـن مـرة في كل صـف وكل عمـود. وكل طوبـة مكونـة مـن مربعـين يجـب أن تحتـوي عـلى رقمـين أحدهمـا فـردي والآخـر زوجـي.

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

		5	2	1
		2		4
			4	5
3	4			
2	5			

⬅

4	3	5	2	1
5	1	2	3	4
1	2	3	4	5
3	4	1	5	2
2	5	4	1	3



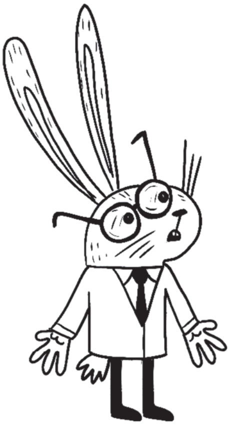
	4		1	
4				1
		1		
2				5
	5		2	

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 87
4/18/2023 09:07:17 م

اللعبة الذهنية 68

الوقت ....

تحـدَّ نفسـك مـع هـذه اللعبـة الحسـابية. هـل يمكنـك جمـع بعـض الأرقـام التاليـة لتحصـل عـلى النواتـج الموجـودة بالأسـفل؟ يمكـن اسـتخدام أي رقـم مـرة واحـدة في كل عمليـة جمـع منفصلـة.



الأرقام:

11
15
4
9
17
13
18

اكتب إجاباتك فيما يلي:

أ) 20 = ...

ب) 40 = ...

ج) 60 = ...

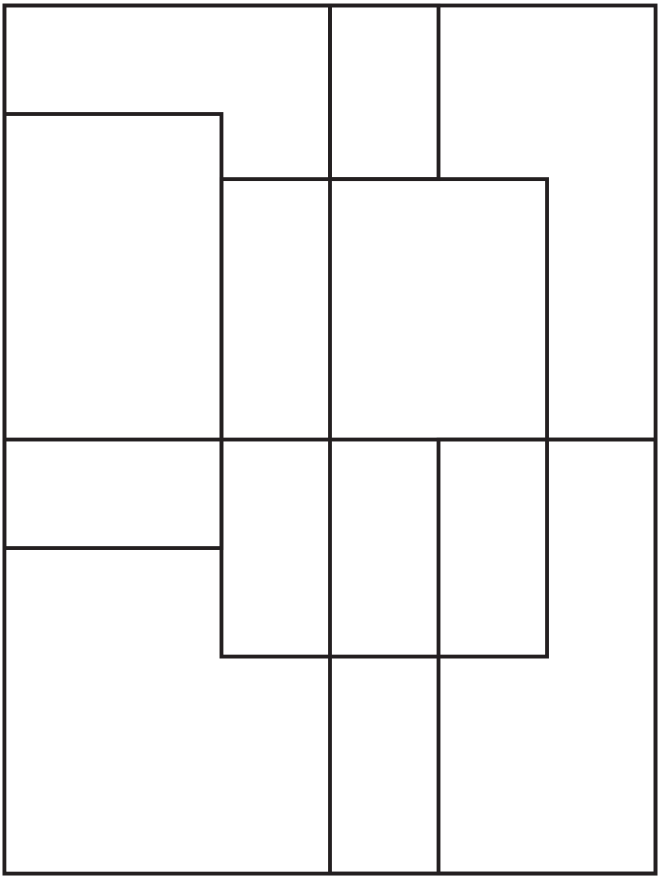
د) 68 = ...

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 88 4/18/2023 09:07:18 م

اللعبة الذهنية 69

الوقت ....

اشحذ مهارتك الذهنية لهذا اللغز. كم عدد المستطيلات التي يمكن أن تحصيها في هذا المستطيل العملاق؟ احسب عدد المستطيلات التي يمكنك أن تجدها بما في ذلك المستطيل الكبير الذي يحيط بجميع المستطيلات.



عدد المستطيلات: ....

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 89 4/18/2023 09:07:19 م

حـان وقـت تحـدي لعبـة السـودوكو الصعبـة. أكمـل الشـكل بالأرقـام مـن 1 إلى 6 بحيـث لا يتكـرر أي رقـم أكثـر مـن مـرة في كل صـف وكل عمـود وكل منطقـة محاطـة بخـط سـميك وتحتـوي عـلى أربعـة مربعـات. الأرقـام الزوجيـة يجـب أن توضـع في المربعـات المظللـة والأرقـام الفرديـة يجـب أن توضـع في المربعـات البيضـاء.

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

3			2
1			4

←

3	4	1	2
2	1	4	3
4	3	2	1
1	2	3	4

	4			1	
2					4
3					1
	2			5	

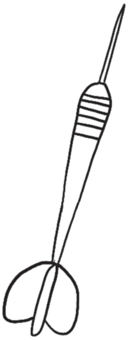
CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 90 4/18/2023 09:07:22 م

اللعبة الذهنية 71

الوقت ....

هـل يمكنـك أن تعـرف الأرقـام التـي يسـاوي حاصـل جمعهـا النواتـج التاليـة، وذلـك بجمـع رقـم واحـد مـن كل دائـرة في لوحـة السـهام التاليـة؟

عـلى سـبيل المثـال، يمكـن أن تحصـل عـلى الناتـج 39، باختيـار رقـم 8 مـن الدائـرة الأصغـر الموجـودة في المركـز، ثـم الرقـم 10 مـن الدائـرة الوسـطى، ثـم الرقـم 21 مـن الدائـرة الكبـيرة الخارجيـة.

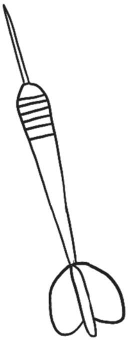


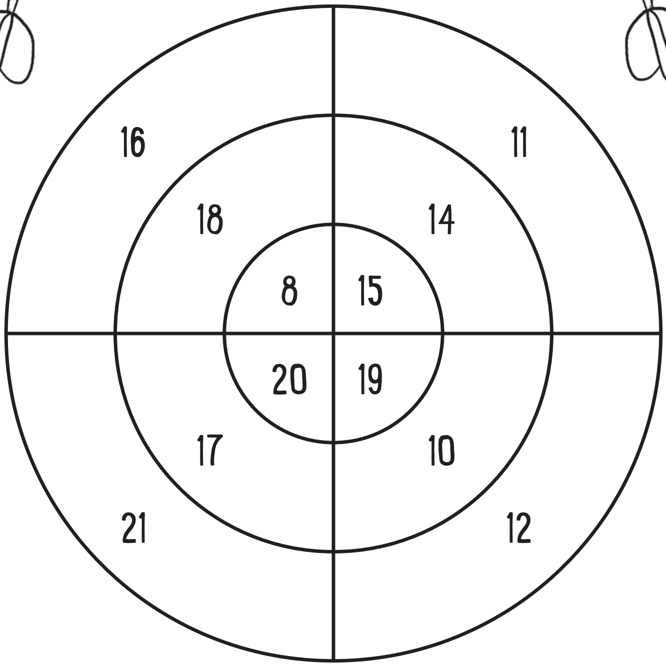
النواتج:

30 = ...

51 = ...

52 = ...





CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 91
4/18/2023 09:07:23 م

استعد للعبة الدومينو المحفزة للعقل. اتبع الخطوط المنقطة لترسم مجموعة متكاملة من قطع الدومينو. لن يظل أي مربع غير مستخدم في الشكل عندما تنتهي من الحل.

استخدم هذا المخطط لتقوم بوضع علامات X على قطع الدومينو التي تنتهي منها. وبالفعل تم وضع علامات X أمام قطع الدومينو التي تم استخدامها في الشكل التالي.

	0	1	2	3	4	5	6
0			✗			✗	
1					✗		
2							
3							
4							
5							✗
6							

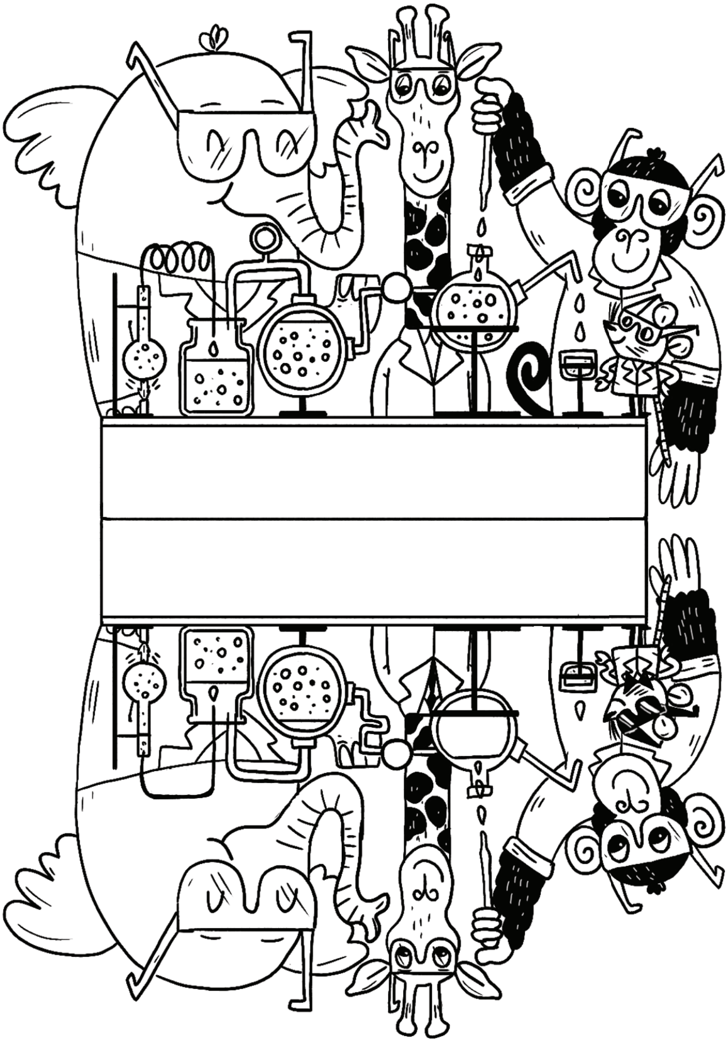
1	4	6	6	2	3	1	5
1	0	2	0	5	0	0	4
3	4	6	3	4	6	1	0
4	0	1	5	1	6	2	3
4	5	2	6	2	6	0	3
3	1	0	2	2	1	4	2
3	5	4	5	5	6	3	5

نصيحة مهمة: يمكنك استخدام قطع الدومينو التي تم حلها بالفعل لمساعدتك، حيث إن كل قطعة مكونة من مربعين، وقطع الدومينو سوف تملأ الشكل بالكامل دون وجود أي مربع غير مستخدم.

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 92 4/18/2023 09:07:25 م

الوقت ....

هــل يمكنــك تحديــد عــشرة اختلافــات مســتترة بــين الصورتــين التاليتــين؟ يجــب عليــك النظــر إلى الصورتــين بعنايــة شــديدة؛ حيــث إن الصــورة في الأســفل قــد أصبحــت انعكاسًــا للصــورة الأولى لمزيــد مــن الصعوبــة والتحــدي.



اللعبة الذهنية 74

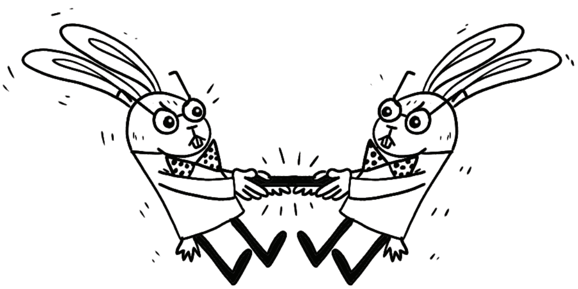
الوقت ....

المعادلــة التاليــة غــير صحيحــة، ولكــن هــل يمكــن تحريــك عصــا واحــدة فقــط مــن العــصي المكونــة للمعادلــة لكــي تصبــح صحيحــة؟

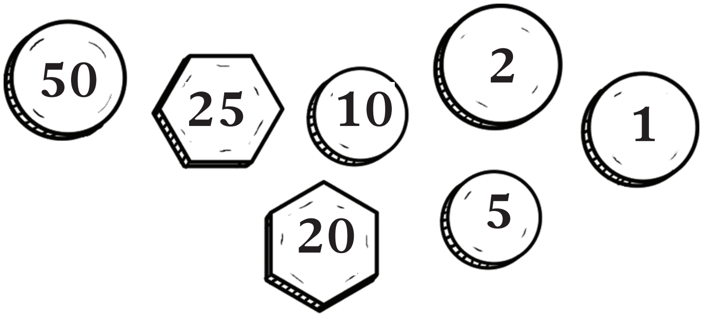
$$16 = 4 + 13$$

الآن، هــل يمكنــك تحريــك اثنــين فقــط مــن العــصي لكــي تصبــح المعادلــة صحيحــة؟

$$17 = 2 - 30$$



في بلاد فاراويزا البعيدة، توجد عملات ذات سبع قيم مختلفة تدعى ويزا كما هو موضح فيما يلي.



استخدم أيًّا من هذه العملات التي تحتاج إليها لحل الأسئلة التالية. يمكنك استخدام العملات أكثر من مرة إذا اضطررت لذلك.

أ) كم أقل عدد ممكن من العملات يمكنك استخدامها لتنفق ما إجماله 73 ويزا من عملة هذه البلاد؟

....

ب) إذا لم يكن مسموحًا لك باستخدام أكثر من قطعتين من كل عملة، فما أكثر عدد من العملات يمكنك استخدامها لإنفاق مبلغ 98 ويزا؟

....

ج) إذا قمتُ بشراء شيء ما بتكلفة 149 ويزا، فما أقل عدد من العملات يمكنني تلقيها كباقٍ من عملة بقيمة 200 ويزا؟

....

د) كم عدد الطرق المختلفة التي يمكنك من خلالها جمع مبلغ بقيمة 20 ويزا، دون استخدام أكثر من قطعتين من كل عملة؟ على سبيل المثال يمكنك استخدام قطعتين من العملة فئة 10.

....

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 95
4/18/2023 09:07:33 م

الوقت ....

هنـــاك لـــص يـــسرق النقـــاط مـــن الكلمـــات! لقـــد سرق اللـــص كل النقـــاط مـــن الكلمـــات التاليـــة. هـــل يمكنـــك أن تعـــرف النقـــاط المسروقـــة مـــن هـــذه الكلمـــات؟ عـــلى ســـبيل المثـــال كلمـــة "ڡطـــار"، ســـوف تصبـــح "قطـــار".

أ) أمىله ....

ب) مىمر ....

ج) ڡائر ....

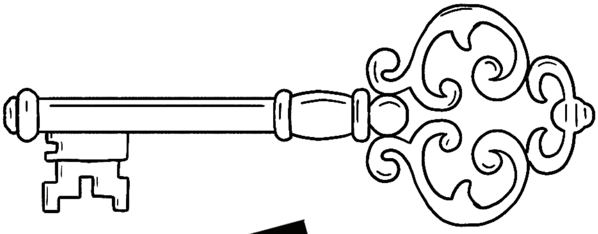
د) أمىىه ....

هـ) ىمىال ....

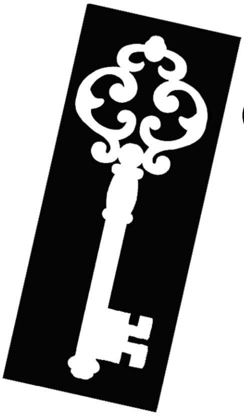
و) محره ....

ز) مىرع ....

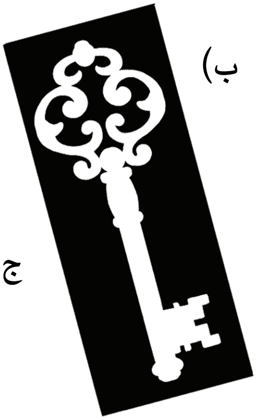
استخدم قدراتك الذهنية لحل السؤال الصعب في اللغز المحير التالي. ركز في المفتاح التالي جيدًا حتى تعرف أي صورة تتناسب معه. مفتاح واحد فقط يتطابق معه. ضع دائرة حول الصورة المتطابقة.



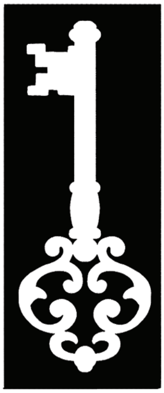
أ)



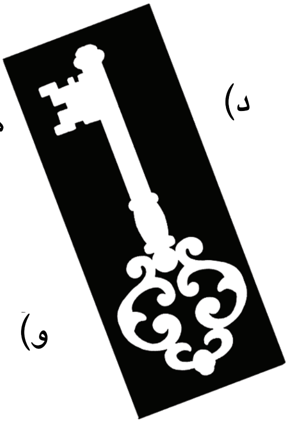
ب)



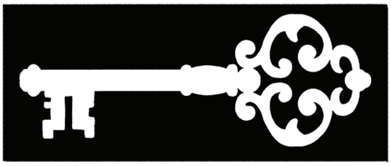
ج)



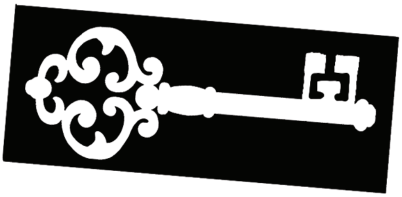
د)



هـ)



و)

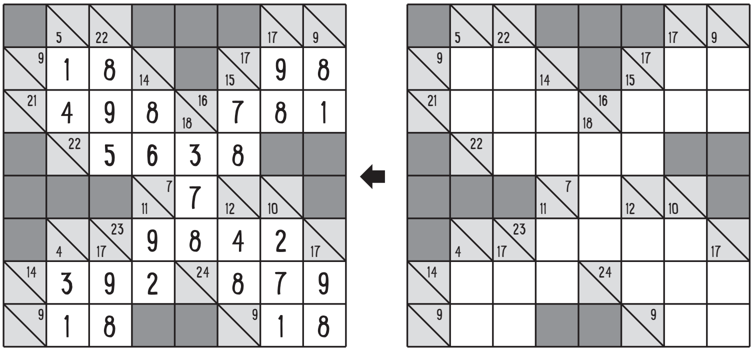


هـل يمكنـك حـل لغـز الكاكـورو في الصفحـة المقابلـة بكتابـة الأرقـام مـن 1 إلى 9 في كل مربـع خـالٍ؟

القواعد

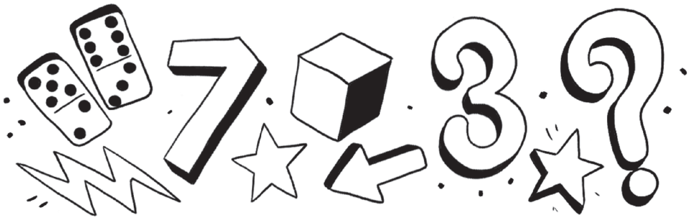
- ضـع الأرقـام في المربعـات الخاليـة بحيـث يكـون مجمـوع الأرقـام في كل مجموعـة مربعـات بيضـاء متتاليـة يسـاوي الرقـم الموجـود في المربـع المظلـل عـلى يسـار المربعـات البيضـاء المتتاليـة أو فوقهـا.
- إذا كان الرقـم الموجـود في المربـع المظلـل أعـلى الخـط القطـري، فإنـه يسـاوي مجمـوع الأرقـام الموجـودة في المربعـات البيضـاء عـلى اليمـين، وإذا كان الرقـم الموجـود في المربـع المظلـل أسـفل الخـط القطـري، فإنـه يسـاوي مجمـوع الأرقـام الموجـودة في المربعـات البيضـاء أسـفل الرقـم.
- لا يمكـن تكـرار الرقـم في أي مجموعـة مربعـات بيضـاء متتاليـة. على سـبيل المثـال، يمكـن أن يكـون الرقـم 4 مسـاويًا لمجمـوع الرقمـين 1+3، ولكـن لا يمكـن أن يسـاوي مجمـوع الرقمـين 2+2.

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:



CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 98 4/18/2023 09:07:37 م

الوقت .... ؟



■	■	↓10	■	■	■	↓19	↓16
■	→2		↓26	↓16	→13		
■	→17				→9 ↓26		
■	■	→30 ↓30					■
■	→14			→16 ↓3			■
■	→26 ↓17					↓9	■
→17			→11				■
→16			■	■	→1		■

الوقت ....

هل يمكن حل هذه الشفرات المحيرة؟

1) إذا مررت بهذه اللافتة، فهل يمكنك أن تقرأ المكتوب عليها؟

ا ض غ
ط ا ل
ز ر ل
ك ي ت
د خ ل

....

2) هل يمكنك فك شفرة الجملة التالية؟

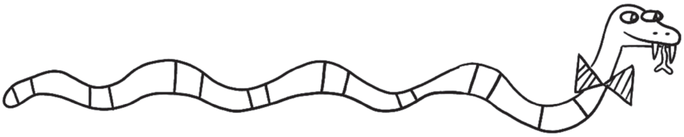
ت ن س ح أ د ق ف ت ع ط ت س ا ة ء ا ر ق ا ذ ه

....

3) وما رأيك في الشفرة التالية؟ هل يمكن أن تستوعبها؟

ا ن ه ة ب و ت ك م ة ي ر س ة ل ا س ر

....



CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 100
4/18/2023 09:07:39 م

الوقت ....

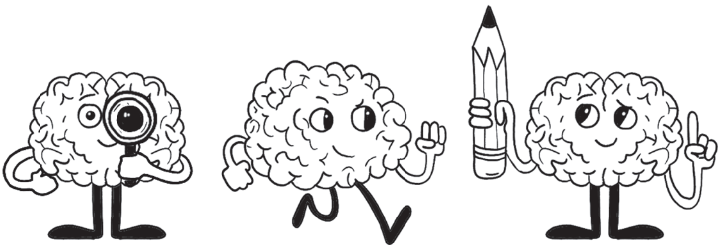
هل أنت متميز في حل المتتاليات؟ حاول أن تعرف أي حرفين سيأتيان لاحقًا في كل متتالية مما يلي. كل متتالية هي مجموعة من البوادئ بشكل مرتب، مع الوضع في الاعتبار تجاهل أداة التعريف «الـ».
على سبيل المثال، الحروف «اث، ثل، أر، خم، جم، سب» تمثل أيام الأسبوع الاثنين، الثلاثاء، الأربعاء، الخميس، الجمعة، السبت، لذا فإن الحرفين التاليين هما «أح» لأن اليوم التالي هو الأحد.

أ) وا اث ثل أر خم ست ....

ب) ين فب ما اب ما يو ....

ج) أح بر أص أخ أز ني بن ....

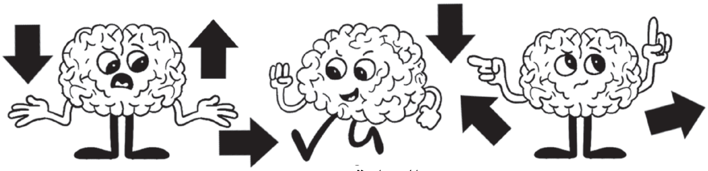
د) عط زه أر مر مش زح ....



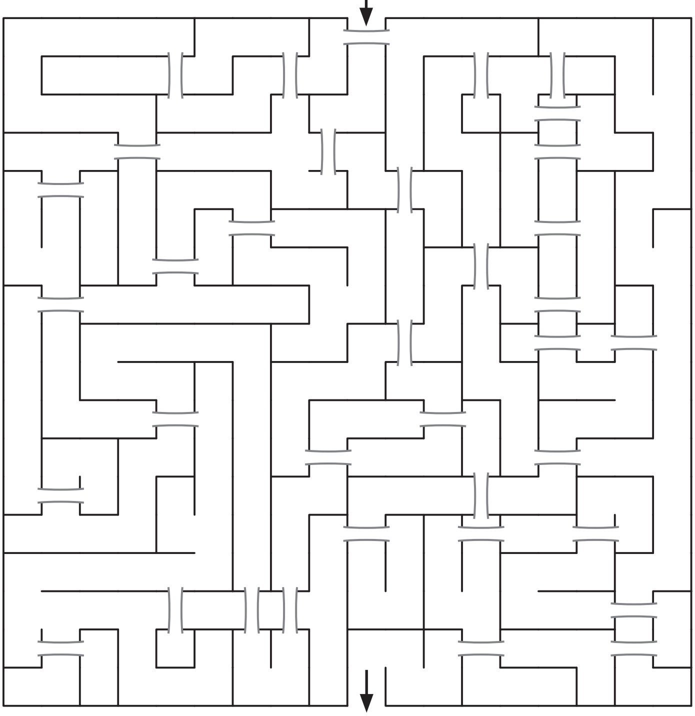
اللعبة الذهنية 81

الوقت ....

حـــاول أن تشـــق طريقـــك في هـــذه المتاهـــة المحـــيرة، وبأقـــصى سرعـــة ممكنـــة. يمكنـــك أن تمـــر فـــوق الجســـور أو تحتهـــا كمـــا يحلـــو لـــك، ولكـــن احـــذر الطـــرق المســـدودة.



البداية



النهاية

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 102
4/18/2023 09:07:41 م

لكـي تحـل لعبـة السـودوكو التاليـة، ضـع الأرقـام مـن 1 إلى 4 مـرة واحـدة في كل صـف وكل عمـود وكل منطقـة محاطـة بخـط سـميك وتحتـوي عـلى أربعـة مربعـات، تمامـا مثـل لعبـة السـودوكو العاديـة. الأرقـام خـارج الشـكل تشـير إلى مجمـوع أقـرب رقمـين في الصـف المقابـل أو العمـود المقابـل.

إليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

	3	7	7	3	
5	1	4	3	2	5
5	2	3	4	1	5
6	4	2	1	3	4
4	3	1	2	4	6
	7	3	3	7	

5 = 3 + 2 →

3 = 2 + 1

	7	3	6	4	
5			4		5
5	4				5
5				2	5
5		3			5
	3	7	4	6	

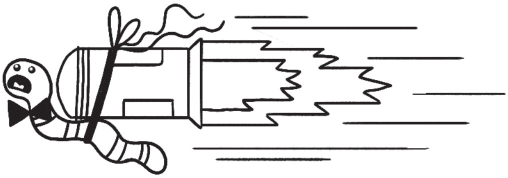
CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 103 4/18/2023 09:07:48 م

اللعبة الذهنية 83

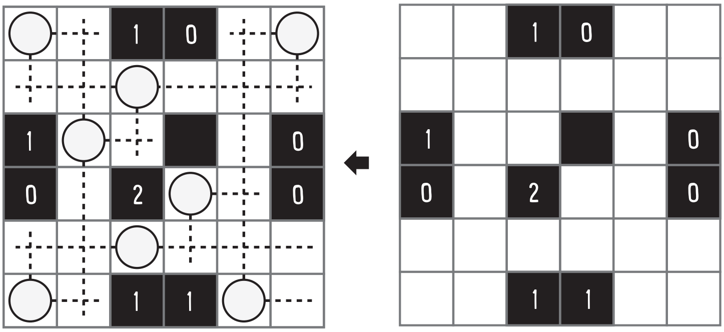
استخدم مهارتك العقلية الفائقة لتكملة الشكل الموجود في الصفحة المقابلة. كل مربع أبيض في الشكل يجب أن يضاء بواسطة أحد المصابيح. المصباح سوف يضيء المربعات الموجودة على اليمين وعلى اليسار ومن أعلى ومن أسفل.

القواعد

- المصابيح تضي المربعات الموجودة في نفس الصف أو نفس العمود حتى أول مربع أسود يعترضها. المصابيح لا تضيء أي مربعات بشكل قطري.
- بعض المربعات السوداء تحتوي على أرقام. هذه الأرقام توضح لك بدقة عدد المصابيح المتجاورة (من أعلى ومن أسفل ومن اليمين ومن اليسار ولكن ليس قطريًّا).
- المصباح لا يمكن أن يضيء مصباحًا آخر.
- يمكنك وضع المصباح على أي مربع خالٍ بشرط اتباع القواعد السابقة.



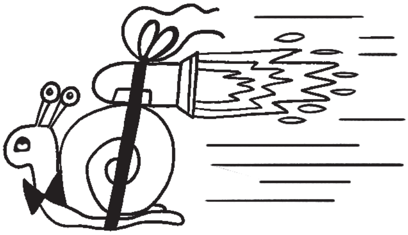
إليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:



CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 104 4/18/2023 09:07:51 م

الوقت ....

	0		2		
			1	3	
	0	1			
		0		■	

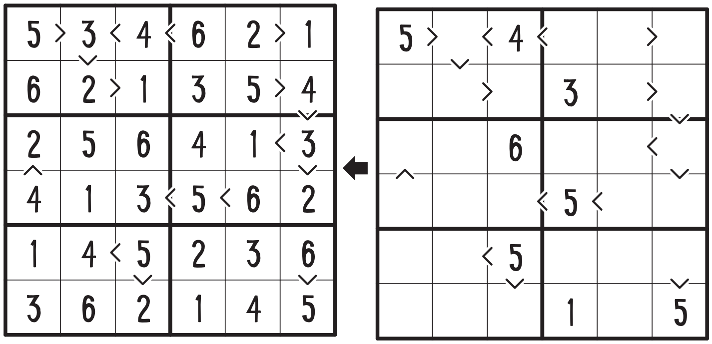


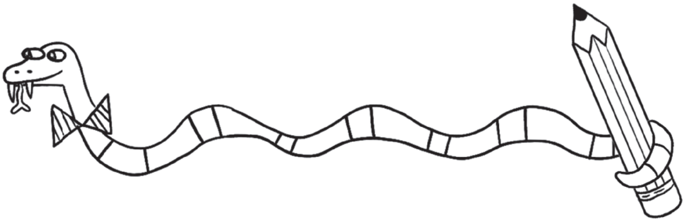
اللعبة الذهنية 84

لكـي تحـل لعبـة السـودوكو في الصفحـة التاليـة، ضـع الأرقـام مـن 1 إلى 6 بحيـث لا يتكـرر أي رقـم أكثـر مـن مـرة في كل صـف وكل عمـود وكل منطقـة محاطـة بخـط سـميك وتحتـوي عـلى سـتة مربعـات.

علامـة أكـبر مـن «<» في بعـض المربعـات توضـح أن الرقـم في أحـد المربعـات أكـبر مـن الرقـم في المربـع الآخـر – السـهم دائمًـا يشـير إلى الرقـم الأصغـر. عـلى سـبيل المثـال، «3<5»، و«2<5»، و«1<5» صحيحـة لأن 5 بالفعـل أكـبر مـن 3، و2، و1 ولكـن «6<2» غـير صحيحـة لأن 2 ليسـت أكـبر مـن 6.

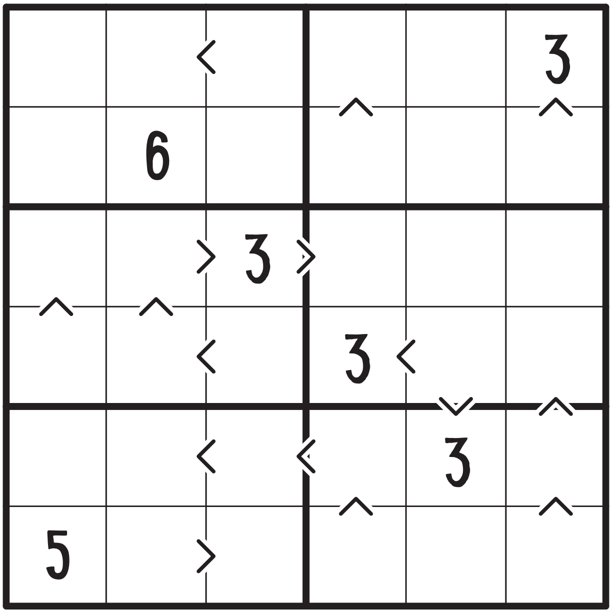
إليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

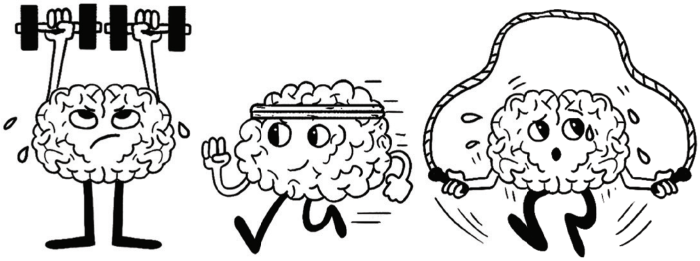




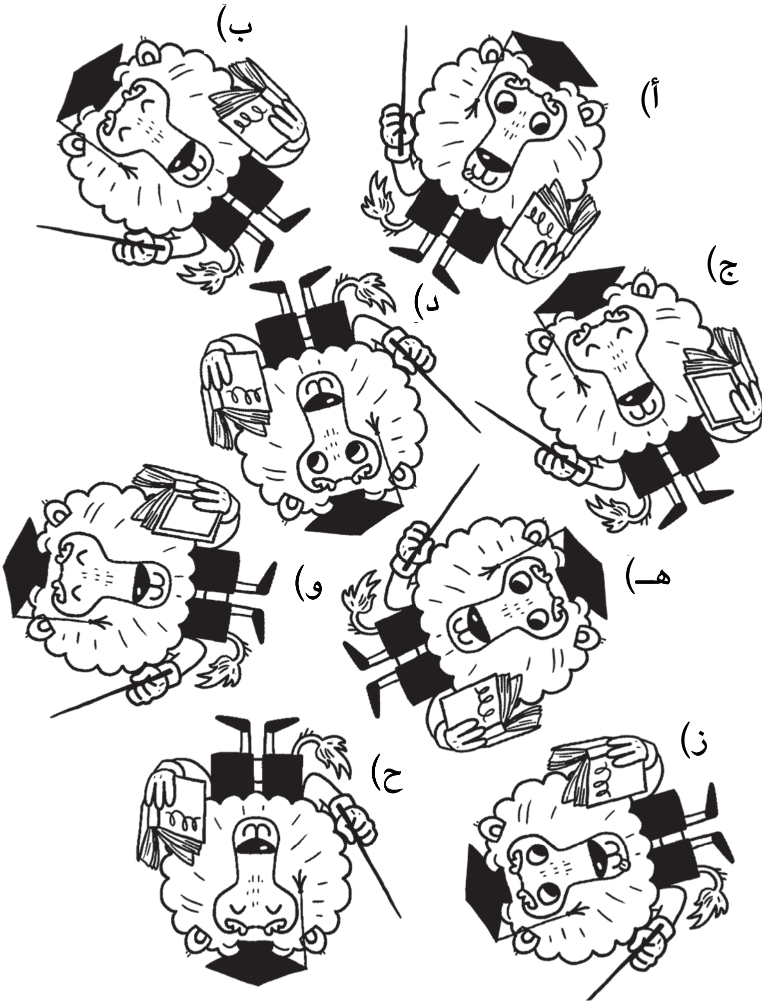
CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 106 4/18/2023 09:07:55 م

الوقت ....



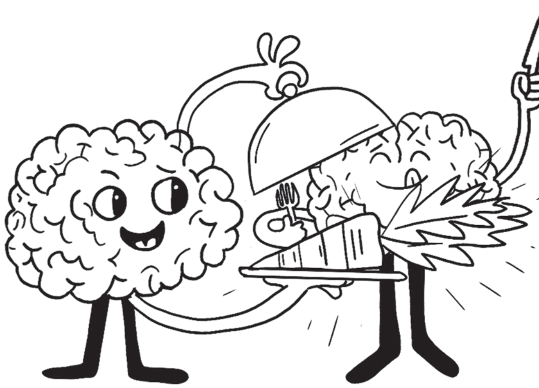


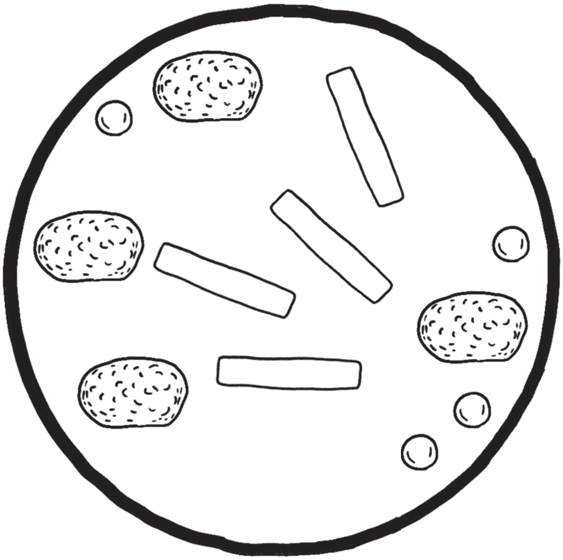
أيـن الـزوج المتطابـق؟ هـذه الصـور الخادعـة ربمـا تبـدو متشـابهة جـدًّا، ولكنهـا في الحقيقـة مختلفـة فيمـا بينهـا اختلافـات طفيفـة. هـل يمكنـك أن تجـد أربعـة أزواج مـن الصـور بحيـث يكـون كل زوج متطابقًـا؟ ارسـم خطًّـا بـين كل زوج متطابـق مـن الصـور.



CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 108
4/18/2023 09:07:57 م

حــان وقــت العشــاء والتحــدي الصعــب. قبــل أن يُســمح لــك بالانتهــاء مــن تنــاول الشــاي، يجــب أن ترســم ثلاثــة خطــوط مســتقيمة عــلى هــذا الطبــق لكــي تقســم الطبــق إلى أربــع مناطــق متســاوية. كل منطقــة يجــب أن تحتــوي عــلى شريحــة بطاطــس واحــدة وقطعــة دجــاج مقليــة واحــدة، وحبــة بــازلاء واحــدة.





الوقت ....

تـم إلقـاء القبـض عـلى خمسـة أشـخاص لاتهامهـم في إحـدى الجرائـم، وعندمـا طلبـت الشرطـة منهـم تقديـم دليـل عـلى مـا حـدث، أجـاب كل لـص مـن الخمسـة بإجابـة مختلفـة كمـا يـلي:

اللص 1: واحد منا فقط كاذب.

اللص 2: اثنان فقط منا كاذبان.

اللص 3: ثلاثة فقط منا كاذبون.

اللص 4: أربعة فقط منا كاذبون.

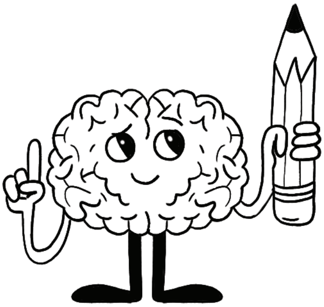
اللص 5: جميعنا كاذبون.

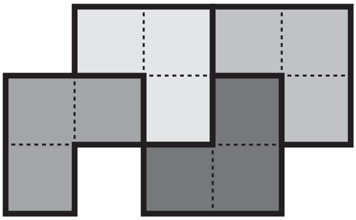
اسـتخدم مهارتـك الذهنيـة لتعـرف مـا إذا كان أي مـن اللصـوص يقـول الحقيقة، وإذا كان أحدهـم بالفعـل قـد قـال الحقيقـة، فمـن هو؟

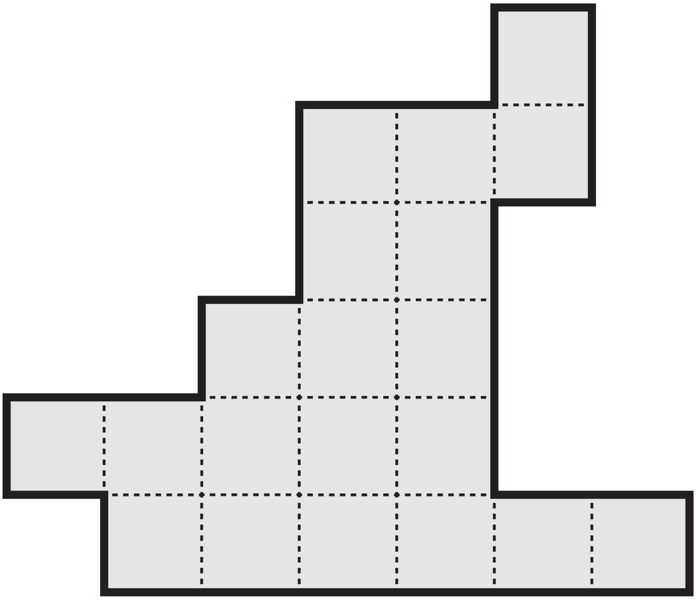
الإجابة: ....

استعد لذلك التحدي الذهني! بالرسم على الخطوط الموجودة، هل يمكن أن تقسم الشكل إلى أربعة أجزاء متساوية، دون أن تترك أي جزء غير مستخدم؟ إذا تخيلت تقسيم الشكل إلى هذه الأجزاء الأربعة، ثم قمت بتدوير القطع الأربع لتكون كلها في نفس الاتجاه، فإن هذه القطع الأربع ستكون متطابقة.

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:





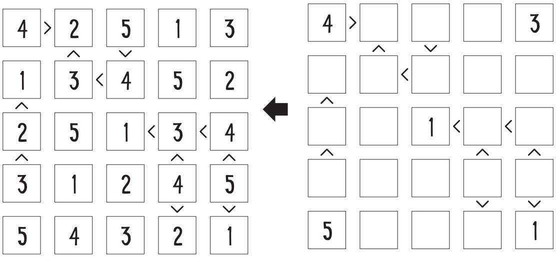


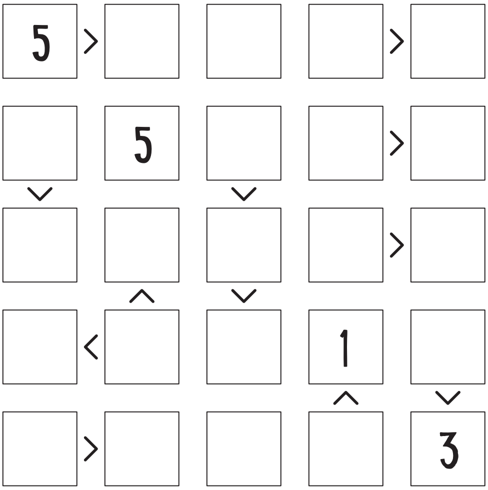
اللعبة الذهنية 89

الوقت ....

قم بحل لعبة سودوكو الفوتوشيكي التالية بوضع الأرقام من 1 إلى 5 مرة واحدة فقط في كل صف وكل عمود. يجب أن تتبع علامة «أكبر من»، وهي علامات تشير دائمًا من الرقم الكبير إلى الرقم الصغير في كل رقمين تربطهما هذه العلامة. على سبيل المثال، يمكن أن تجد «2>1»، و«3>1»، و«4>1» حيث إن 2، و3، و4 بالفعل أكبر من 1، ولكن لا يمكن أن تجد «1>2» حيث إن 1 ليس أكبر من 2.

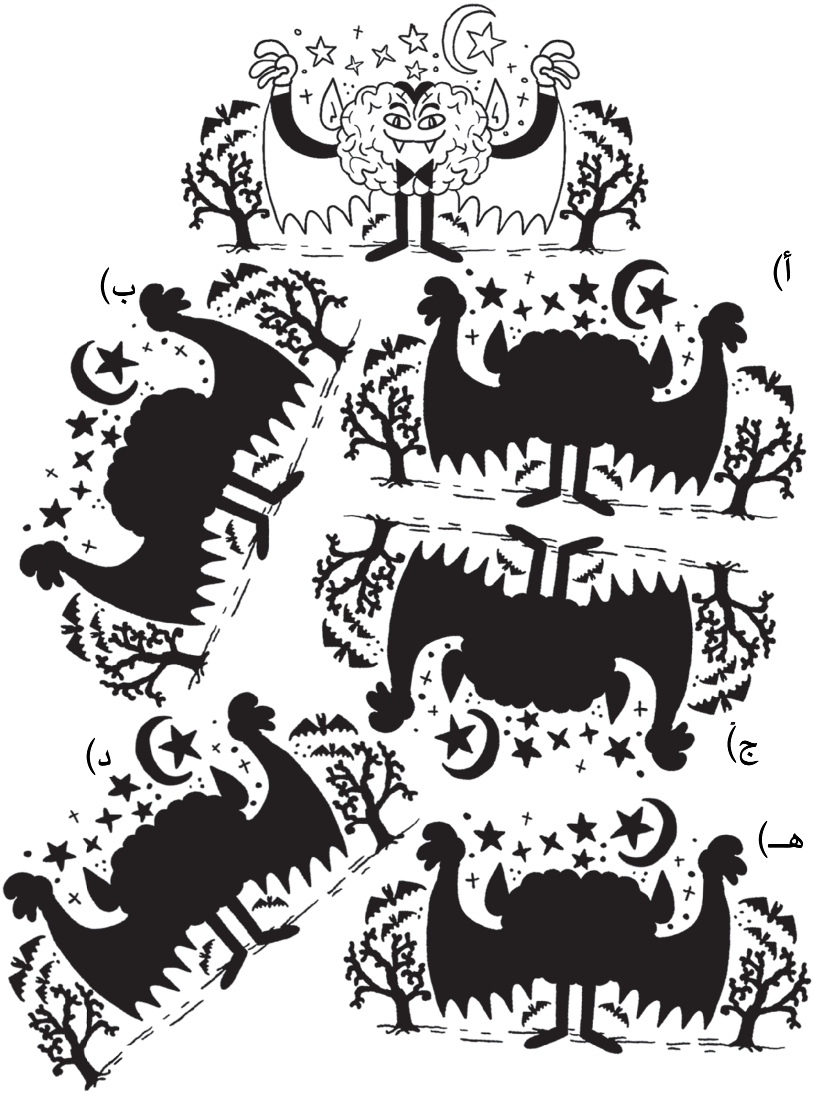
وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:





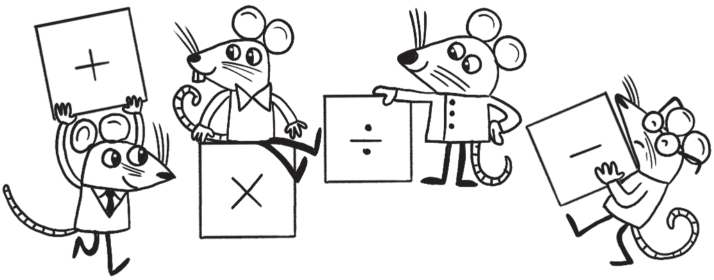
CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 112 4/18/2023 09:08:04 م

هل يمكن أن تحل تحدي خيال الأشباح التالي بالعثور على الظل المطابق للصورة التالية؟ ربما تبدو كلها متطابقة ولكن واحدة فقط في الحقيقة هي المتطابقة مع الصورة.



هل يمكن أن تكمل هذا الشكل الذي يحتوي على مسائل حسابية؟ ضع الأرقام من 1 إلى 9 بحيث لا يتكرر أي رقم أكثر من مرة في المربعات التسعة الخالية وبالتالي تكون كل عملية حسابية صحيحة. احسب كل عملية حسابية من أعلى لأسفل، ومن اليمين لليسار، ثم نفذ كل عملية بالترتيب، وابدأ من أول الصف أو العمود.

6	=		+		+	
		+		×		×
47	=		+		×	
		−		×		÷
90	=		×		+	
		=		=		=
		0		20		4



CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 114 4/18/2023 09:08:09 م

الوقت ....

هل يمكنك ملء المربعات الفارغة بحيث يحتوي الشكل على الأرقام من 1 إلى 36 وبالتالي تصنع سلسلة الأرقام؟

القواعد

- يجب أن تبدأ من «1» ثم تتحرك نحو «2»، ثم «3»، ثم «4»، وهكذا، بحيث تنتقل بين المربعات المتجاورة فقط.
- يمكن التحرك لليمين ولليسار ولأعلى ولأسفل بين المربعات، ولا لا يمكن التحرك بشكل قطري.

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

1				25
		22		
	12	13	14	
		10		
7				17

1	2	23	24	25
4	3	22	21	20
5	12	13	14	19
6	11	10	15	18
7	8	9	16	17

7		9	12		14
1		35	36		18
2		34	33		19
26		24	23		21

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 115
4/18/2023 09:08:12 م

الوقت ....

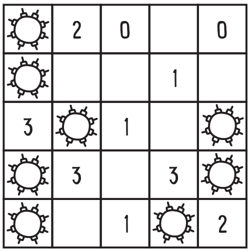
استخدم مهاراتك الذهنية لتحديد أي المربعات في كل شكل تحتوي على الألغام المخفية.

القواعد

- يمكن أن يتواجد اللغم في أي مربع خالٍ في كل شكل، ولكن ليس في أي مربع يحمل رقمًا.
- الرقم الظاهر في المربع يوضح عدد الألغام المجاورة لهذا المربع من كل الاتجاهات حتى قطريًّا.

إليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

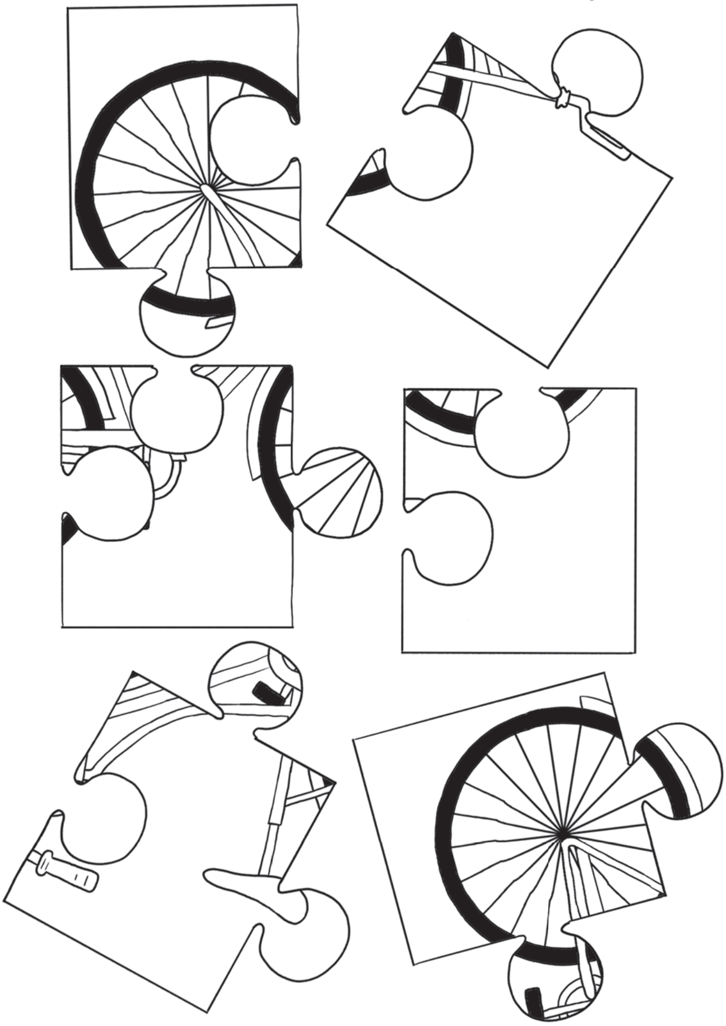
	2	0		0
			1	
3		1		
	3		3	
		1		2



			3		1
	5	3			1
	3			4	
			2		
1		1		3	
	2		1		1

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 116 4/18/2023 09:08:15 م

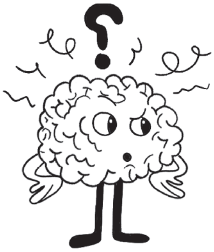
حان وقت لغز الصورة السحرية! هل يمكنك استخدام خيالك لمعرفة ما سوف تصبح عليه هذه الصورة إذا ما تم ترتيب هذه القطع جميعها بشكل صحيح؟



الإجابة: ....

اللعبة الذهنية 95

لكي تقوم بحل لعبة السودوكو الحسابية في الصفحة المقابلة، ضع الأرقام من 1 إلى 4 مرة واحدة في كل صف وكل عمود. يجب أن تضع الأرقام بالطريقة التي تجعل مجموع الأرقام الموجودة في كل منطقة محاطة بخط سميك تساوي الرقم المكتوب بخط صغير أعلى يسار هذه المنطقة.

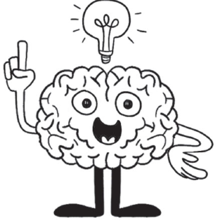


وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

الأرقام من 1 إلى 4 تظهر مرة واحدة في كل صف وكل عمود.

6 + 2	3 3	5 + 1	4
3	6 + 2	4	6 + 1
1	7 + 4	3	2
5 + 4	1	2 2	3

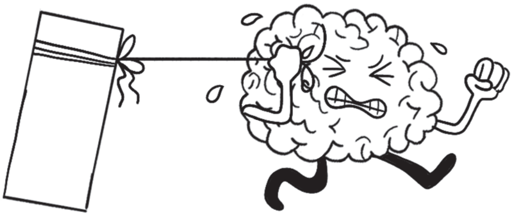
مجموع الأرقام في المنطقة المحاطة بخط سميك يساوي الرقم الصغير في الجانب العلوي، على سبيل المثال 4 + 1 = 5.



CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 118 4/18/2023 09:08:17 م

الوقت ....

4 +	4	9 +	
	3 +	5 +	
9 +			4 +
		2	



CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 119 4/18/2023 09:08:19 م

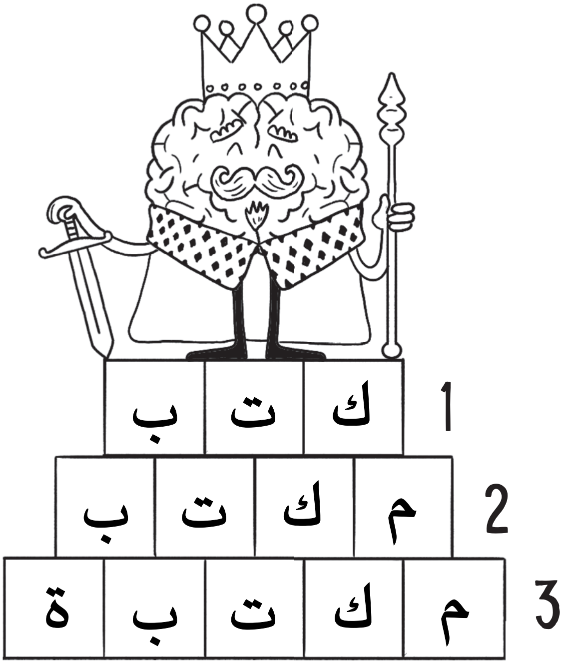
اللعبة الذهنية 96

هل يمكنك أن تبني هرم الكلمات في الصفحة المقابلة من خلال الإجابة على الأسئلة المساعدة؟ عندما تنتهي من الحل، فإن كل صف سيحمل الحروف التي تمثل الحل الخاص بالسؤال.

ابدأ من القمة، واتجه لأسفل. كل صف من هرم الكلمات يحتوي على نفس الحروف الموجودة في الصف الذي يعلوه بالإضافة إلى حرف واحد زائد، وعلى الرغم من ذلك، يمكن أن يختلف ترتيب الحروف.

هذا اللغز محير للغاية، لذا لا تقلق إذا لم تستطع أن تكمله! ربما يكون من الجيد أن تستعين بمساعدة أحد البالغين أو أحد الأصدقاء.

على سبيل المثال، إذا كان الصف الأول في الهرم يحمل الحروف المكونة لكلمة «كتب»، فإن الصف الثاني يمكن أن يحمل الحروف المكونة لكلمة «مكتب»، والصف الثالث يمكن أن يحمل الحروف المكونة لكلمة «مكتبة».



CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 120
4/18/2023 09:08:21 م

الوقت ....

الأسئلة:

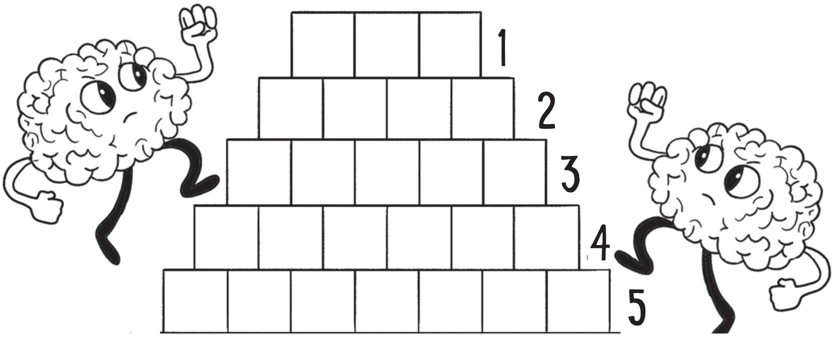
1) كلمة بمعنى ظهر وبان.

2) كلمة بمعنى فلاح ونجاح.

3) أداة تستخدم لحفظ النقود.

4) الفترة التي يظل فيها المنتج صالحًا للاستخدام.

5) مكان لتهذيب الشباب الصغار المذنبين.



الوقت ....

حتى يمكنك حل لعبة السودوكو XV التالية، ضع الأرقام من 1 إلى 6 مرة واحدة في كل صف وكل عمود وكل منطقة محاطة بخط سميك وتحتوي على ستة مربعات، تماما مثل السودوكو العادية.

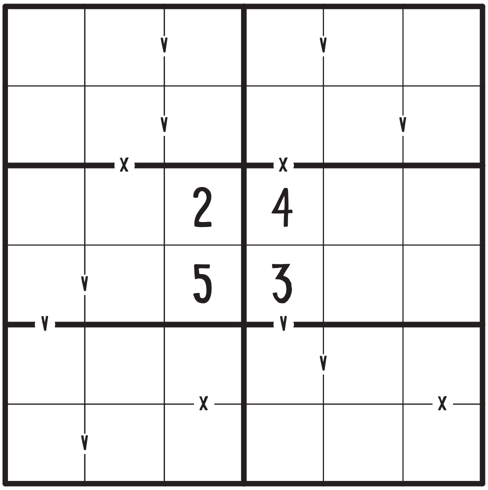
عندما يشترك مربعان في علامة X أو V فإن مجموع المربعين يساوي إما 10 بالنسبة لـ X أو 5 بالنسبة لـ V تمامًا مثل الأرقام الرومانية. وإذا لم يوجد X أو V بين أي مربعين، فهذا يعني أن مجموع المربعين لا يساوي 10 أو 5.

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

4	5	3	6	1	2
2	1	6	3	5	4
3	2	4	1	6	5
1	6	5	2	4	3
6	4	2	5	3	1
5	3	1	4	2	6

10 = 4 + 6

5=2 + 3



CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 122 4/18/2023 09:08:34 م

الوقت ....

اللعبة الذهنية 98

حــان وقــت التحــدي المذهــل لمربعــات الحــروف. ضــع الحــروف س، وص، وع، مــرة واحــدة في كل صــف وكل عمــود.

الحــروف حــول الشــكل مــن الخــارج توضــح الحــرف الــذي يجــب أن يكــون في المربــع الأقــرب، ويشــمل ذلــك المربعــات الموجــودة بشــكل قطــري.

ســيكون هنــاك مربعــان خاليــان في كل صــف وكل عمــود. كل حــرف يجــب أن يظهــر مــرة واحــدة في كل صــف وكل عمــود.

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

	ع	س	ص	س	ص	
ع						ص
ص				س		س
س			س			ص
س		ص				ع
ع						س
	س	ع	س	ص	س	

⬅

	ع	س	ص	س	ص	
ع	ع	س	ص			ص
ص	ص		ع	س		س
س			س	ع	ص	ص
س	س	ص			ع	ع
ع		ع		ص	س	س
	س	ع	س	ص	س	

	ع		ع		ص	
						ص
		ع				س
س						ع
ص				س		ع
	ص	ص	س			

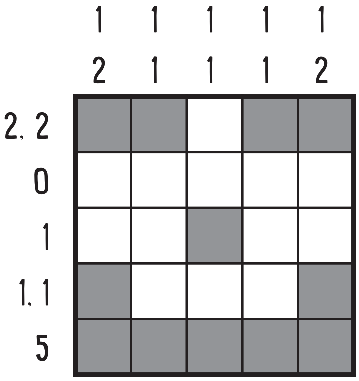
هل أنت مستعد لحل لعبة الهانجي؟ قم بتظليل المربعات الصحيحة في الشكل الموجود بالصفحة المقابلة وذلك لكي تكشف عن الشكل المخفي.

القواعد

- الأرقام بجوار الصفوف أو الأعمدة توضح لك عدد المربعات التي يجب عليك تظليلها.
- إذا كان هناك رقم واحد فقط، إذن هناك عدد من المربعات المتتالية بنفس هذا الرقم مظللة في الصف أو العمود – والمربعات الأخرى ستظل خالية بلا تظليل.
- إذا كان هناك أكثر من رقم، فإن أول رقم يشير إلى عدد من المربعات سوف يتم تظليلها، ثم سيكون هناك مربع أو أكثر بدون تظليل كفاصل، ثم سيشير الرقم الثاني إلى عدد من المربعات التي سوف يتم تظليلها. يجب أيضًا أن تكون المربعات المظللة بترتيب الأرقام الموضحة.

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

على سبيل المثال، هناك مربع واحد مظلل، متبوع بمربع أو أكثر بدون تظليل كفاصل، ثم مربعان مظللان.

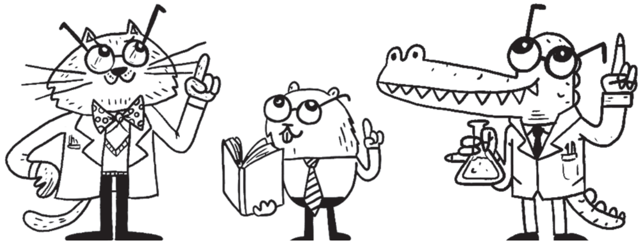


يجب أن يكون هناك مربع واحد مظلل في هذا الصف.

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 124 4/18/2023 09:08:38 م

الوقت ....

	8	3 3	1 1 1	1 2 2 1	1 2 1	1 2 1	1 2 2 1	1 1 1	3 3	8
8										
2, 2										
2, 1, 1, 2										
1, 1, 1, 1										
1, 1										
1, 2, 2, 1										
1, 4, 1										
2, 2, 2										
2, 2										
8										



CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 125 4/18/2023 09:08:40 م

اللعبة الذهنية 100

الوقت ....

لكـي تحـل لعبـة سـودوكو التاليـة، ضـع الأرقـام مـن 1 إلى 5 مـرة واحـدة في كل صـف وكل عمـود وكل منطقـة غـير منتظمـة ومحاطـة بخـط سـميك وتحتـوي عـلى خمسـة مربعـات.

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

3	5	1	4	2
2	3	5	1	4
5	4	3	2	1
1	2	4	3	5
4	1	2	5	3

				1
			3	
4		5		3
	4			
2				

اللعبة الذهنية 101

قـام كل مـن إيزابيـلا ونـوح وأوليفيـا بتنـاول ثمـرة فاكهـة مختلفـة أثنـاء وجبـة مختلفـة خـلال اليـوم. لقـد تناولـوا ثـلاث وجبـات – الإفطـار، والغـداء، والعشـاء، وثـلاث ثمـرات مـن الفاكهـة: تفاحـة وبرتقالـة وكمثـرى. هـل يمكنـك معرفـة مـن منهـم أكل أي ثمـرة مـن الفاكهـة وفي أي وجبـة؟

الحقائق

- تناولـت أوليفيـا ثمـرة الفاكهـة خاصتهـا في وجبـة بعـد الوجبـة التـي تناولتهـا إيزابيـلا.
- إيزابيلا لم تتناول الكمثرى.
- نوح لم يتناول فاكهته على الإفطار.
- لم يتناول أحد ثمرة الكمثرى أثناء الغداء.
- أوليفيا تناولت البرتقالة.

أوليفيا تناولت ....

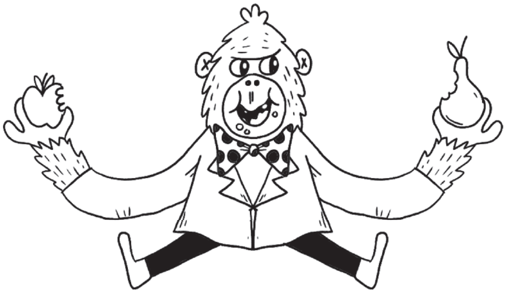
أثناء وجبة ....

نوح تناول ....

أثناء وجبة ....

أوليفيا تناولت ....

أثناء وجبة ....

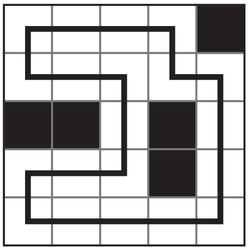


CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 128 4/18/2023 09:08:44 م

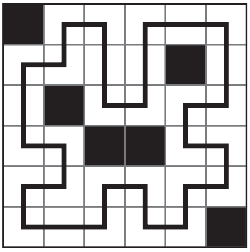
الإجابات

اللعبة الذهنية 1

أ)

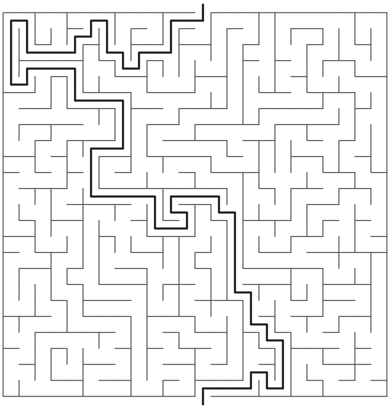


ب)



اللعبة الذهنية 2

البداية



النهاية

اللعبة الذهنية 3

10	9	8	1
11	12	7	2
16	13	6	3
15	14	5	4

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 129 4/18/2023 09:08:47 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 4

4	1	2	3
3	2	1	4
2	4	3	1
1	3	4	2

اللعبة الذهنية 5

أ)

59	53	70	10	5	15

ب)

20	36	27	42	21	19

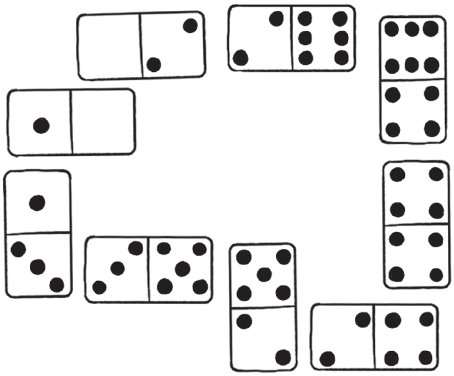
ج)

52	13	26	9	27	18

اللعبة الذهنية 6

0	0	1	1	0	1
0	0	1	0	1	1
1	1	0	1	0	0
0	1	0	0	1	1
1	0	1	1	0	0
1	1	0	0	1	0

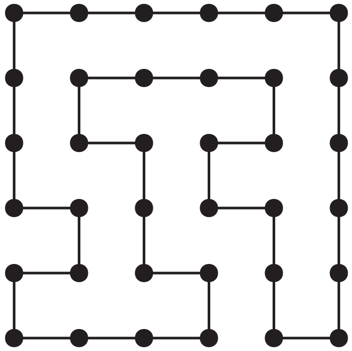
اللعبة الذهنية 7



اللعبة الذهنية 8

27 مكعبًا: 4 في الطبقة الأولى، و8 في الطبقة الثانية، و15 في الطبقة الثالثة. (الطبقات تبدأ من أعلى لأسفل)

اللعبة الذهنية 9

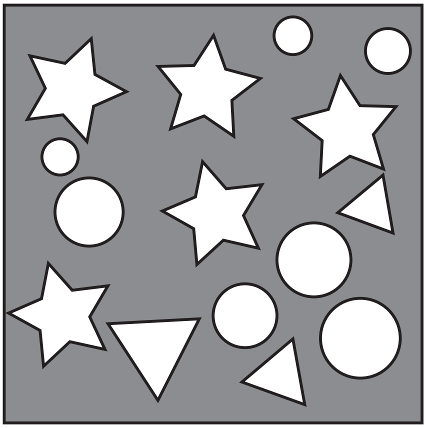


الإجابات

اللعبة الذهنية 10

1. ب 2. ج 3. ب

اللعبة الذهنية 11



أ) 5 نجوم ب7 دوائر ج) 3 مثلثات

اللعبة الذهنية 12

أ) 6+8=14

ب) 12+8=20

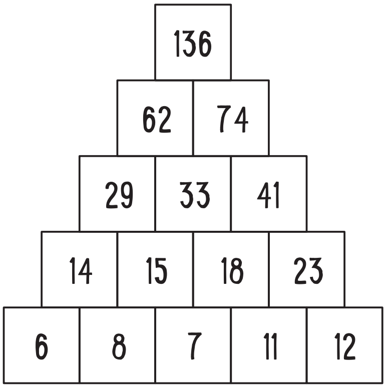
ج) 10+9+7+6=32

د) 12+10+9+7=38

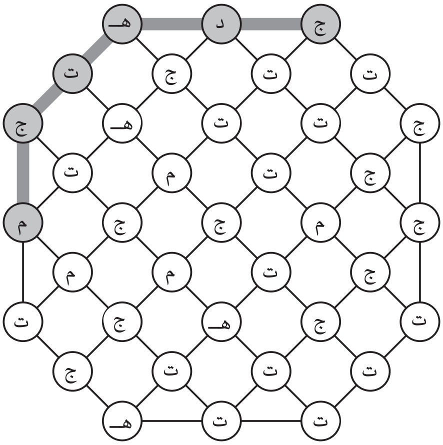
اللعبة الذهنية 13

يوجد 23 مستطيلًا.

اللعبة الذهنية 14



اللعبة الذهنية 15



الإجابات

اللعبة الذهنية 16

اللغز 1: برجر، خل، صلصة، كعكة، ملح، نقانق

اللغز 2: اثنان، أربعة، ثلاثة، خمسة، ستة، واحد

اللعبة الذهنية 17

أ) الأوجه **أ**، و**ب**، و**د**، و **هـ** يمكن أن تحمل الرقم ستة.

ب) الأوجه **أ**، و**ج**، و**د** يمكن أن تحمل الرقم ثلاثة.

ج) أقل قيمة إجمالية ممكنة للأوجه الخمسة هي 4+2+3+4+2=15.

د) أعلى قيمة إجمالية ممكنة للأوجه الخمسة هي 6+6+5+6+6=29.

اللعبة الذهنية 18

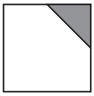
الأشياء المفقودة هي: **الثقل، والمصباح، وقطعة الدومينو والقارورة.**

الإجابات

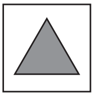
اللعبة الذهنية 19

4	5	1	2	3
1	2	3	4	5
3	4	5	1	2
5	1	2	3	4
2	3	4	5	1

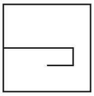
اللعبة الذهنية 20

أ) 

الشكل يدور بزاوية مقدارها 90 درجة عكس اتجاه عقارب الساعة في كل مرة.

ب) 

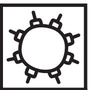
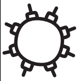
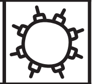
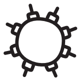
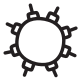
عدد أضلاع الشكل الهندسي يقل بمقدار ضلع واحد في كل مرة.

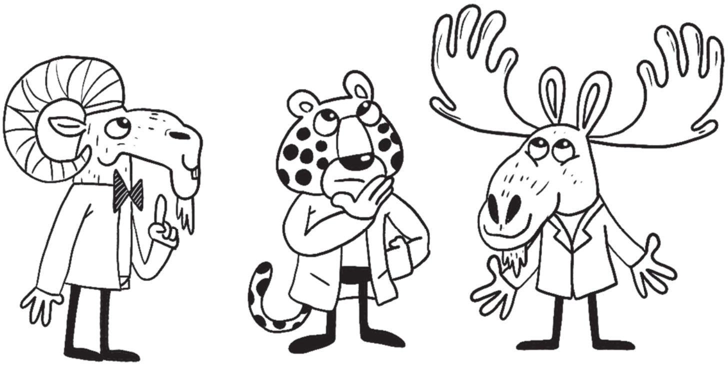
ج) 

الخط الأخير من الشكل يختفي، والشكل يدور بزاوية مقدارها 90 درجة مع اتجاه عقارب الساعة في كل مرة.

الإجابات

اللعبة الذهنية 21

1		2	
	2	3	
3			1
	2	1	



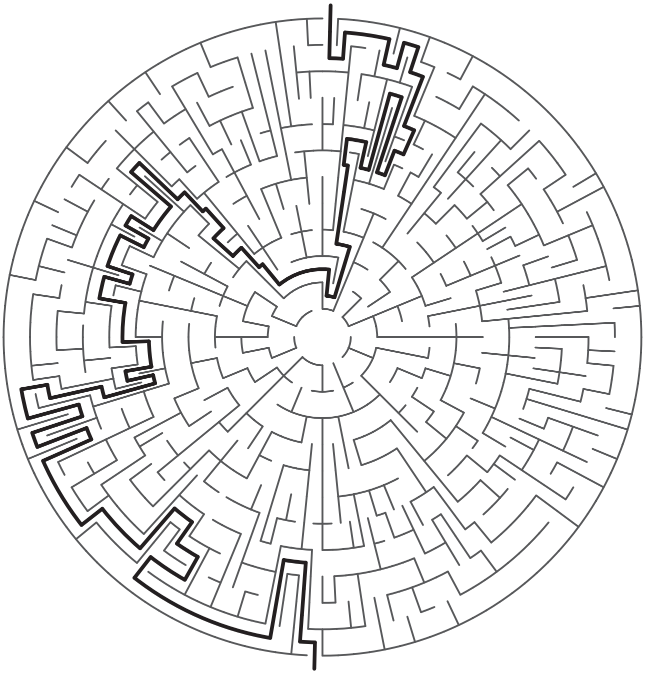
اللعبة الذهنية 22

3+2+9=14

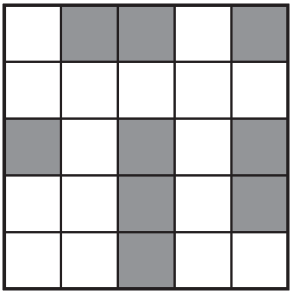
13+10+5=28

13+10+9=32

اللعبة الذهنية 23



اللعبة الذهنية 24



الإجابات

اللعبة الذهنية 25

4		1		3		2
		^		^		
3	>	2		4		1
2		4		1		3
		v		^		
1		3		2	<	4

اللعبة الذهنية 26

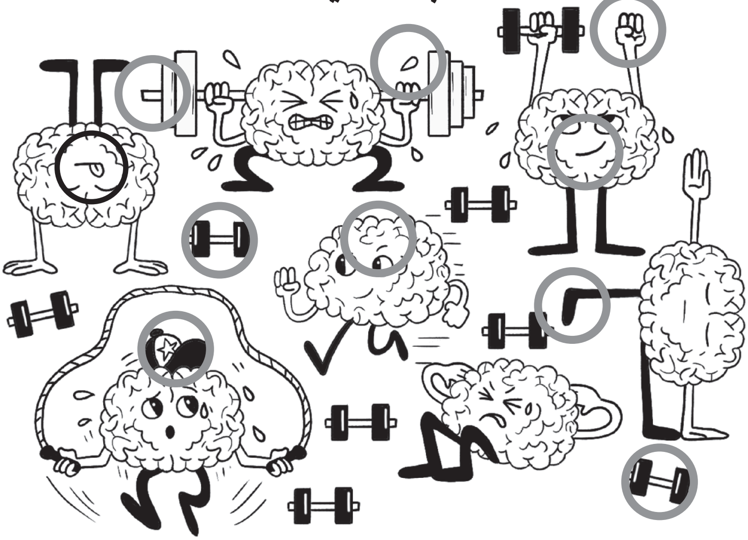
يوجد ست ألعاب رياضية هي:

كرة القدم، تنس الريشة، كرة السلة، تنس الطاولة، بولينج، رجبي.

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 138
4/18/2023 09:08:56 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 27



اللعبة الذهنية 28

أ) 11 14 17 20 23 26 **29**

يُضاف 3 في كل مرة

ب) 51 46 41 36 31 26 **21**

يُطرح 5 في كل مرة

ج) 2 4 8 16 32 64 **128**

يضرب في 2 في كل مرة

د) 91 81 72 64 57 51 **46**

يطرح 10، 9، 8، 7، إلخ، في كل مرة

هـ) 17 19 23 29 31 37 **41**

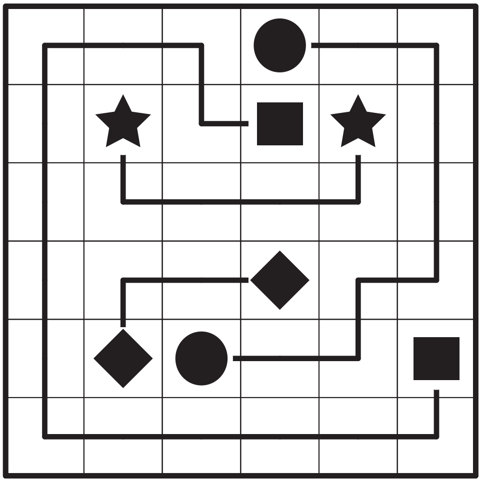
الأرقام الأولية بترتيب تصاعدي

الإجابات

اللعبة الذهنية 29

1. فات
2. فاتن
3. تنافر
4. نافورة
5. فاترينة

اللعبة الذهنية 30

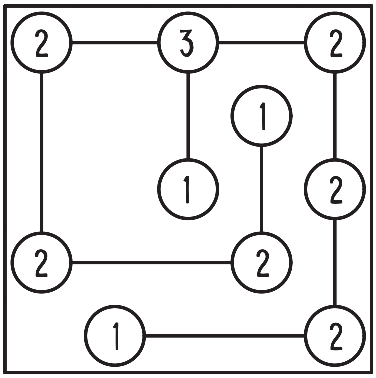


اللعبة الذهنية 31

الشكل المتطابق هو هـ

الإجابات

اللعبة الذهنية 32



اللعبة الذهنية 33

أ) احذف 2 من 12 لتصبح: 5 × 1 + 9 = 14

ب) احذف 1 من 10 لتصبح: 0 + 20 + 30 + 40 = 90

ج) احذف 2 من 23 لتصبح: 3 + 34 + 45 = 82

د) احذف 2 من 28 لتصبح: 91 + 19 + 8 + 82 = 200

اللعبة الذهنية 34

الأزواج المتطابقة هي:

أ مع **ح**، و**ب** مع **د**، و**ج** مع **هـ**، و**و** مع **ز**.

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 141
4/18/2023 09:08:58 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 35

أ) **تاب** اللص عن السرقة بعد أن **بات** ليلة في السجن.

ب) **برك** الجمل حتى **ركب** الرجل.

ج) **جزع** الطفل من توبيخ والده، **وعجز** عن الكلام.

د) رأيت حصانًا جميلًا يرتدي **سرجًا** **وجرسًا**.

هـ) **وقف** المتسلقون **فوق** قمة الجبل متباهين بإنجازهم.

و) شد الفلاح **الحبل** على خصره ليصعد النخلة ويجمع **البلح**.

ز) **جرح** الفتى قدمه عندما داس على **حجر** حاد الطرف.

ح) **القرش** هاجم الصياد في البحر ثم اتجه نحو **الشرق**.

اللعبة الذهنية 36

الكلمات المخفية هي:

تمساح، حصان، ديناصور.

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 142 4/18/2023 09:08:58 م

اللعبة الذهنية 37

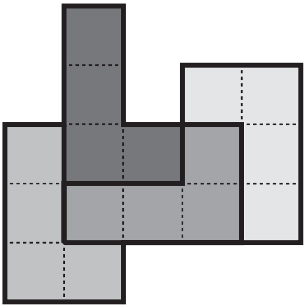
أ)

2	4	3	1
4	2	1	3
3	1	4	2
1	3	2	4

ب)

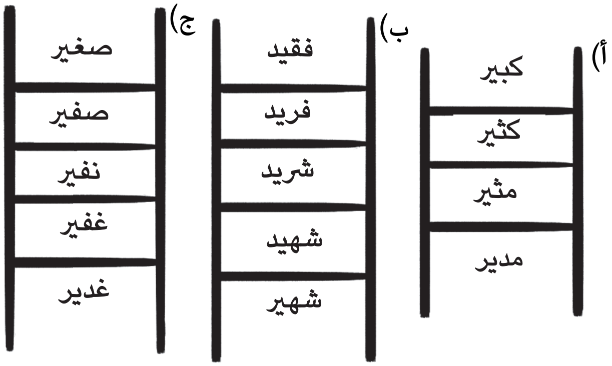
3	2	4	1
4	1	3	2
2	3	1	4
1	4	2	3

اللعبة الذهنية 38

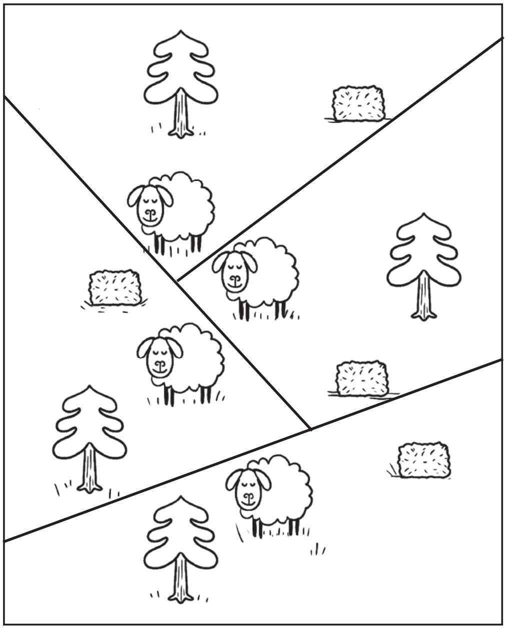


الإجابات

اللعبة الذهنية 39



اللعبة الذهنية 40



CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 144 4/18/2023 09:09:01 م

اللعبة الذهنية 41

1. ج   2. أ   3. ب

اللعبة الذهنية 42

2	1	4	5	6	3
3	5	6	4	2	1
4	3	1	6	5	2
6	2	5	1	3	4
5	4	3	2	1	6
1	6	2	3	4	5

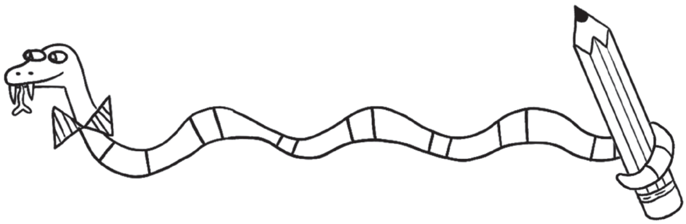
اللعبة الذهنية 44

35 مكعبًا: 2 في الطبقة الأولى، و7 في الطبقة الثانية، و11 في الطبقة الثالثة، و15 في الطبقة الرابعة. (الطبقات تبدأ من أعلى لأسفل)

الإجابات

اللعبة الذهنية 45

		3\	10\			
	\3	2	1		4\	3\
	\4	1	3	21\4	3	1
	12\	3\10	4	3	1	2
\13	3	1	2	7	3\	
\11	9	2	\11	9	2	
			\3	2	1	



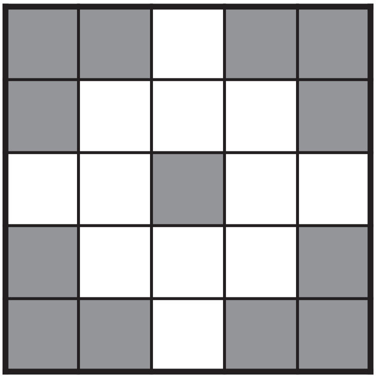
CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 146 4/18/2023 09:09:03 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 46

	ص	س	ص		
	ص	س		ع	ع
س	س	ع	ص		ص
ع	ع		س	ص	
		ص	ع	س	س
	ع	ص	ع	س	

اللعبة الذهنية 47

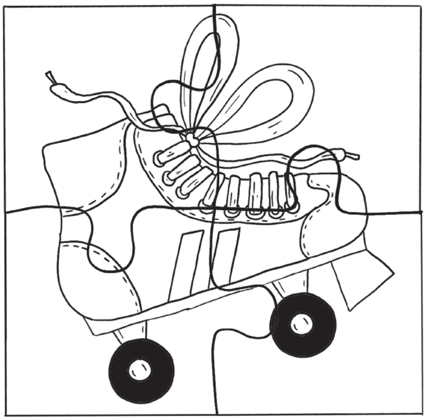


اللعبة الذهنية 48

1 1	5 + 2	3
5 + 2	3	3 + 1
4 + 3	1	2

اللعبة الذهنية 49

حذاء التزلج



اللعبة الذهنية 50

أبيجيل تبلغ 7 سنوات وبرينت يبلغ 12 سنة وتشارلي يبلغ 5 سنوات.

الإجابات

اللعبة الذهنية 51

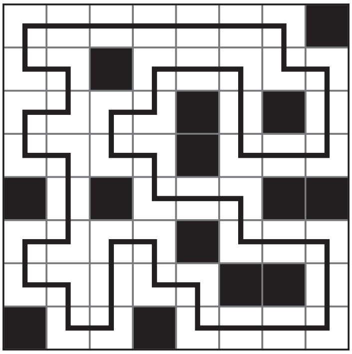
أ)	21	7	49	44	60	20
ب)	10	5	2	43	26	52
ج)	41	72	60	12	24	2

اللعبة الذهنية 52

5	0	6	1	2	5	4	0
1	2	3	1	1	3	3	5
2	2	6	6	2	3	6	4
4	0	0	4	4	6	5	1
3	6	0	6	0	2	5	5
4	1	3	5	2	4	6	0
2	1	0	4	3	1	3	5

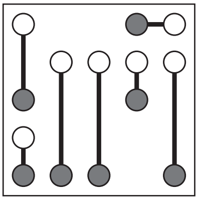
الإجابات

اللعبة الذهنية 53

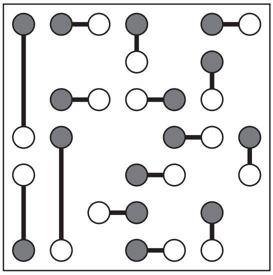


اللعبة الذهنية 54

أ)

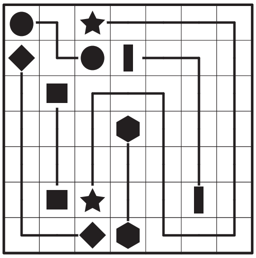


ب)

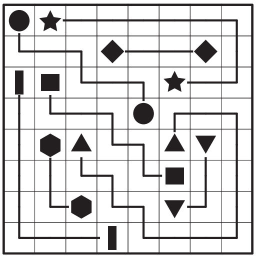


اللعبة الذهنية 55

أ)



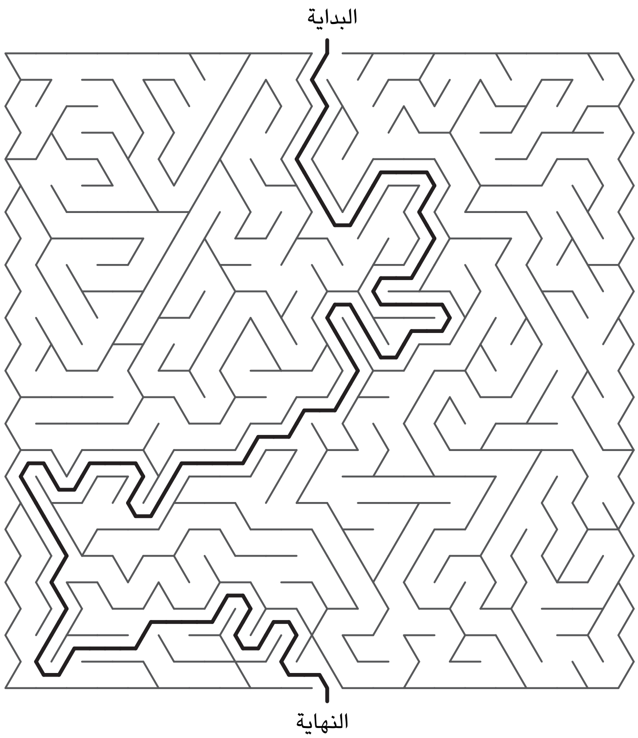
ب)



CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 150 4/18/2023 09:09:09 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 56

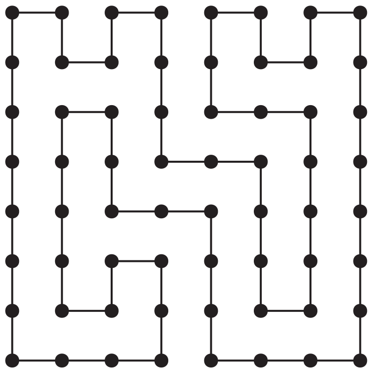


اللعبة الذهنية 57

4	3	1	5	2	6
5	6	2	1	3	4
6	2	3	4	1	5
1	4	5	2	6	3
3	1	4	6	5	2
2	5	6	3	4	1

الإجابات

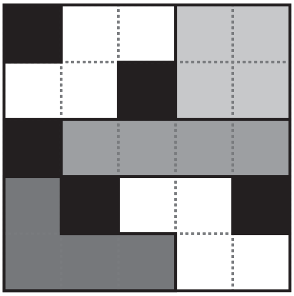
اللعبة الذهنية 58



اللعبة الذهنية 59

0	1	0	0	1	1
0	0	1	1	0	1
1	0	0	1	1	0
0	1	1	0	0	1
1	0	1	1	0	0
1	1	0	0	1	0

اللعبة الذهنية 60



اللعبة الذهنية 61

1	4	3	6	2	5
2	6	1	5	3	4
5	3	4	2	6	1
6	2	5	1	4	3
4	1	6	3	5	2
3	5	2	4	1	6

اللعبة الذهنية 62

الأرقام المخفية هي:

ثلاثة ثمانية تسعة

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 153 4/18/2023 09:09:11 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 63

488

258 230

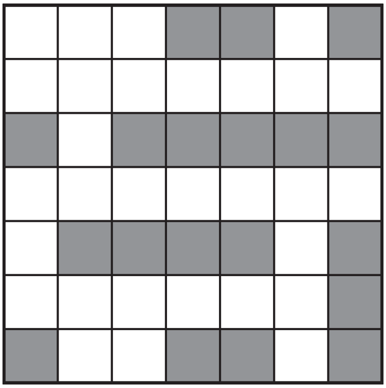
135 123 107

68 67 56 51

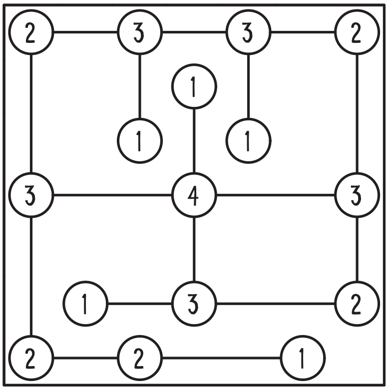
32 36 31 25 26

13 19 17 14 11 15

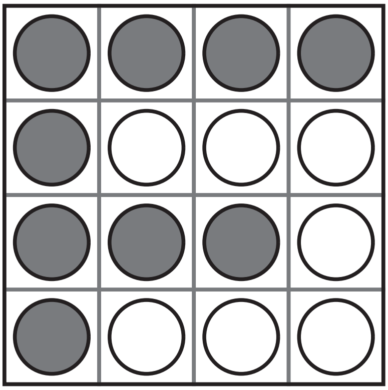
اللعبة الذهنية 64



اللعبة الذهنية 65



اللعبة الذهنية 66



الإجابات

اللعبة الذهنية 67

3	4	5	1	2
4	3	2	5	1
5	2	1	3	4
2	1	3	4	5
1	5	4	2	3

اللعبة الذهنية 68

أ) 11+9=20

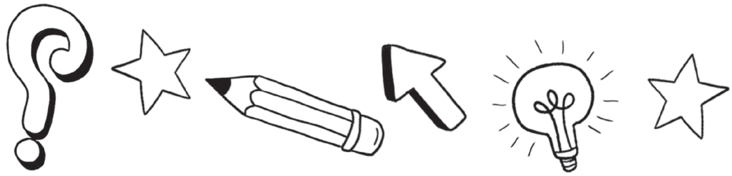
ب) 18+13+9=40

ج) 17+15+13+11+4=60

د)18+17+13+11+9=68

اللعبة الذهنية 69

العدد: 29 مستطيلًا.



اللعبة الذهنية 70

6	4	3	5	1	2
2	5	1	3	6	4
4	1	6	2	3	5
5	3	2	1	4	6
3	6	5	4	2	1
1	2	4	6	5	3

اللعبة الذهنية 71

أ) 30=8+10+12

ب) 51=20+10+21

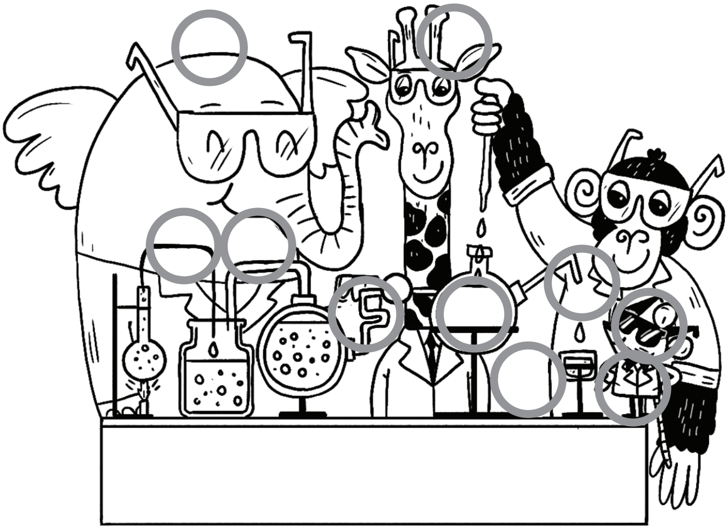
ج) 52=19+17+16

اللعبة الذهنية 72

1	4	6	6	2	3	1	5
1	0	2	0	5	0	0	4
3	4	6	3	4	6	1	0
4	0	1	5	1	6	2	3
4	5	2	6	2	6	0	3
3	1	0	2	2	1	4	2
3	5	4	5	5	6	3	5

الإجابات

اللعبة الذهنية 73



اللعبة الذهنية 74

16=4+12

17=3-20

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 158 4/18/2023 09:09:21 م

اللعبة الذهنية 75

أ) 4 عملات: 50 + 20 + 2 + 1

ب) 9 عملات: 1 + 2 + 5 + 5 + 10 + 10 + 20 + 20 + 25

ج) سوف تحصل على 51 ويزا كباقٍ، وبالتالي سنحصل على عملتين: 50 + 1

د) أربع طرق:

20

10 + 10

10 + 5 + 5

10 + 5 + 2 + 2 + 1

اللعبة الذهنية 76

أ) أمله = أمثلة

ب) ممرر = متميز

ج) فائر = فائز

د) أمسه = أمنية

هـ) نمال = تمثال

و) محره = مجرة

ز) مدرع = متبرع

اللعبة الذهنية 77

الصورة المتطابقة هي د.

الإجابات

اللعبة الذهنية 78

■	■	10\	■	■	■	19\	16\
■	\2	2	26\	16\	\13	4	9
■	\17	8	2	7	26\9	2	7
■	■	30\30	7	9	8	6	■
■	\14	6	8	3\16	9	7	■
■	17\26	8	9	2	7	9\	■
\17	8	9	\11	1	2	8	■
\16	9	7	■	■	\1	1	■

اللعبة الذهنية 79

أ) اللافتة تقول: ”اضغط الزر لكي تدخل“.

ب) اعكس حروف كل كلمة لتقرأها بالعكس فتصبح: أحسنت فقد استطعت قراءة هذا.

ج) اقرأ السطر من اليسار إلى اليمين لتصبح الشفرة: ”رسالة سرية مكتوبة هنا“.

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 160
4/18/2023 09:09:23 م

اللعبة الذهنية 80

أ) واحد، اثنان، ثلاثة، أربعة، خمسة، ستة، سبعة. (الأرقام)

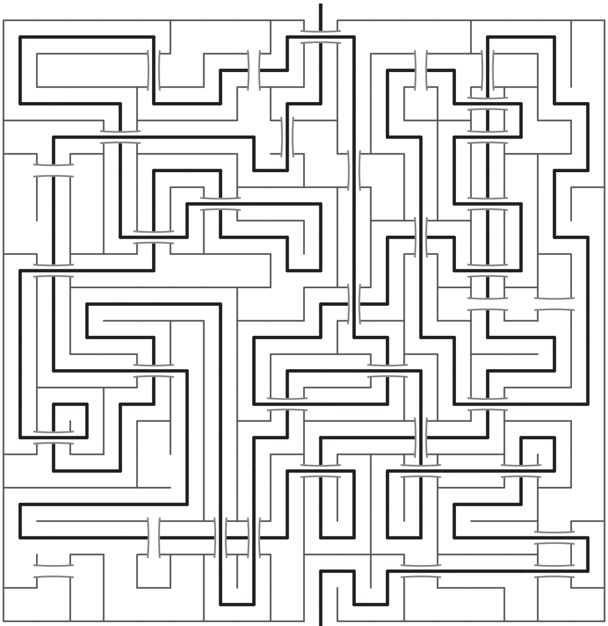
ب) ينايــر، فبرايــر، مــارس، أبريــل، مايــو، يونيــة، يوليــو. (الشــهور)

ج) أحمــر، برتقــالي، أصفــر، أخــضر، أزرق، نيــلي، بنفســجي. (قــوس الألــوان)

د) عطــارد، الزهــرة، الأرض، المريــخ، المشــتري، زحــل، أورانــوس. (الكواكب)

اللعبة الذهنية 81

البداية

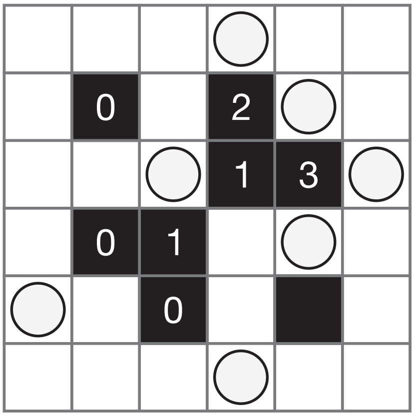


النهاية

اللعبة الذهنية 82

	7	3	6	4	
5	3	2	4	1	5
5	4	1	2	3	5
5	1	4	3	2	5
5	2	3	1	4	5
	3	7	4	6	

اللعبة الذهنية 83



CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 162
4/18/2023 09:09:24 م

اللعبة الذهنية 84

4	2	5	1	6	3
3	6	1	4	2	5
1	4	3	2	5	6
2	5	6	3	4	1
6	1	4	5	3	2
5	3	2	6	1	4

اللعبة الذهنية 85

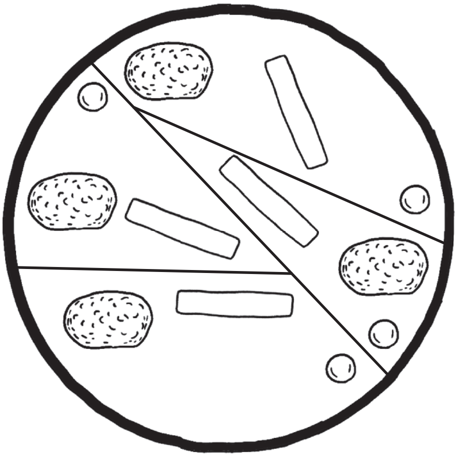
الأزواج المتطابقة هي:

أ مع ز، وب مع ح، وج مع و، ود مع هـ

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 163 4/18/2023 09:09:25 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 86



اللعبة الذهنية 87

لـو كان اللــص 1 صادقًــا، ســتكون الإجابــات الأربــع الأخــرى صادقــة، ولكنهــا كلهــا مختلفــة، وبالتــالي هــذا ليــس ممكنًــا. وبنفــس الطريقــة، إذا كان اللــص 2 أو اللـــص 3 صادقـــين، إذن ســـيكون هنـــاك لصـــان أو ثلاثـــة صادقـــون، وبالتــالي هــذا ليــس ممكنًــا بنفــس الطريقــة.

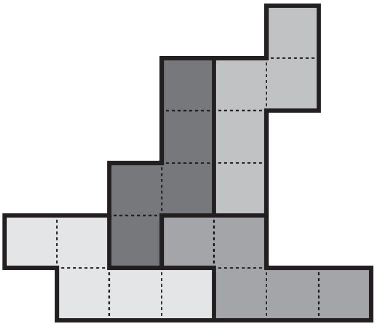
لـو كان اللــص 5 صادقًــا، إذن فاللصــوص كلهــم لا يكذبــون حتــى لا يناقضــوا أنفســـهم، وكذلـــك لا يقولـــون الحقيقـــة. وبنـــاءً عليـــه، عرفنـــا جيـــدًا الآن أن اللصوص 1، و2، و3، و5 كاذبون بالتأكيد.

اللــص 4 لا يمكــن أن يكــون كاذبًــا، لأنــه لــو كان كاذبًــا فســيكون اللصــوص كلهــم كاذبــين، ولكننــا حددنــا بالفعــل أن مقولــة اللــص 5 التــي تقــول إنهــم كلهــم كاذبــون مقولــة كاذبــة، إذن فــإن اللــص 4 بالتأكيــد هــو مــن يقــول الحقيقــة.

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 164
4/18/2023 09:09:26 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 88



اللعبة الذهنية 89

5	>	3		1		4	>	2
2		5		4		3	>	1
∨				∨				
1		2		3		5	>	4
		∧		∨				
3	<	4		2		1		5
						∧		∨
4	>	1		5		2		3

اللعبة الذهنية 90

الظل المطابق للصورة هو الظل ج.

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 165 4/18/2023 09:09:26 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 91

6	=	2	+	1	+	3
		+		×		×
47	=	7	+	5	×	8
		−		×		÷
90	=	9	×	4	+	6
		=		=		=
		0		20		4

اللعبة الذهنية 92

7	8	9	12	13	14
6	5	10	11	16	15
1	4	35	36	17	18
2	3	34	33	32	19
27	28	29	30	31	20
26	25	24	23	22	21

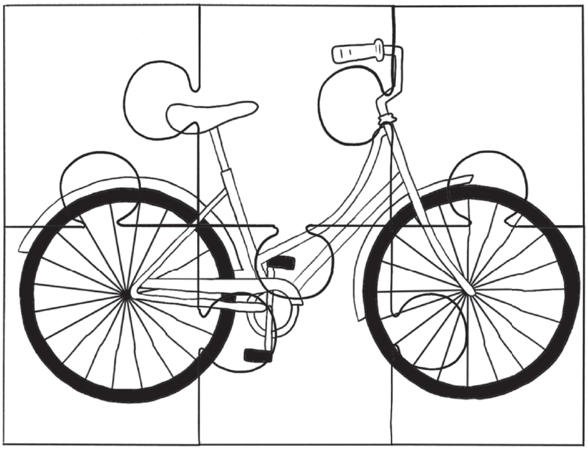
اللعبة الذهنية 93

☀		☀	3		1
☀	5	3	☀	☀	1
☀	3	☀		4	
			2	☀	☀
1		1		3	☀
☀	2	☀	1		1

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 166 4/18/2023 09:09:37 م

اللعبة الذهنية 94

دراجة



اللعبة الذهنية 95

4 + 1	4 4	9 + 3	2
3	3 + 2	5 + 1	4
9 + 2	1	4	4 + 3
4	3	2 2	1

الإجابات

اللعبة الذهنية 96

1 – لاح
2 – صلاح
3 – حصالة
4 – صلاحية
5 – إصلاحية

اللعبة الذهنية 97

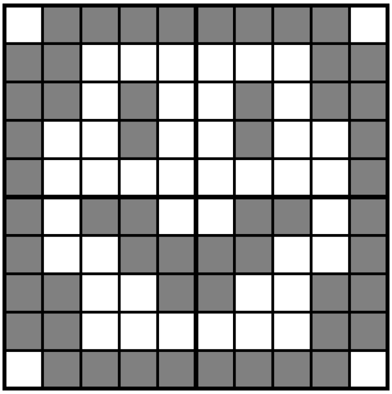
6	2	3	1	4	5
5	4	1	6	2	3
3	6	2	4	5	1
4	1	5	3	6	2
1	5	6	2	3	4
2	3	4	5	1	6

اللعبة الذهنية 98

	ع		ع		ص	
	ع	س			ص	ص
		ع		ص	س	س
س	س	ص	ع			ع
ص			ص	س	ع	ع
	ص		س	ع		
	ص	ص	س			

الإجابات

اللعبة الذهنية 99



اللعبة الذهنية 100

3	5	2	4	1
1	2	4	3	5
4	1	5	2	3
5	4	3	1	2
2	3	1	5	4

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 169 4/18/2023 09:09:39 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 101

تناولت **إيزابيلا تفاحة** أثناء وجبة الإفطار

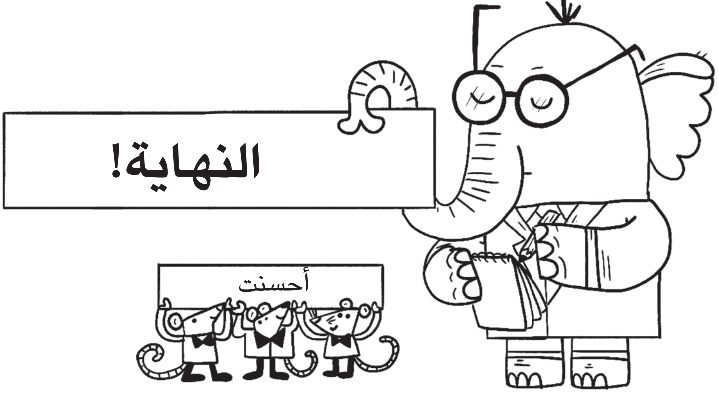
و**أوليفيا** تناولت برتقالة أثناء وجبة الغداء

ونوح تناول الكمثرى أثناء وجبة العشاء

يمكنك حل هذا اللغز بالمنطق، دون تخمين، كما يلي: لم يتناول نوح فاكهة على الإفطار، ولأننا نعرف أن أوليفيا تناولت وجبتها بعد إيزابيلا، فإن أوليفيا لم تتناول فاكهة على الإفطار أيضًا. وهذا يعني أن إيزابيلا بالتأكيد هي من تناولت فاكهة على الإفطار.

ونحن نعرف كذلك أن أوليفيا تناولت برتقالة، إذن إيزابيلا بالتأكيد تناولت التفاح. وبناء عليه يتضح لنا أن إيزابيلا تناولت التفاح على الإفطار.

لم يتناول أحد الكمثرى على الغداء، إذن فقد تم تناولها على العشاء، حيث إننا نعرف بالفعل أنها لم يتم تناولها على الإفطار. وهذا يعني أن أوليفيا ـ التي تناولت البرتقالة كما نعرف ـ تناولت فاكهتها على الغداء. الشخص الوحيد المتبقي هو نوح، فهو بالتأكيد من تناول الكمثرى على العشاء.



CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 171 4/18/2023 09:09:41 م

ملاحظات وشخابيط

ملاحظات وشخابيط

ملاحظات وشخابيط

ملاحظات وشخابيط

ملاحظات وشخابيط

ملاحظات وشخابيط

ملاحظات وشخابيط

ملاحظات وشخابيط

ملاحظات وشخابيط

ملاحظات وشخابيط

ملاحظات وشخابيط

ملاحظات وشخابيط

ملاحظات وشخابيط

ملاحظات وشخابيط

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 185 4/18/2023 09:10:02 م

ملاحظات وشخابيط

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 186 4/18/2023 09:10:04 م

ملاحظات وشخابيط

ملاحظات وشخابيط

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 188 4/18/2023 09:10:07 م

ملاحظات وشخابيط

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 189 4/18/2023 09:10:08 م

ملاحظات وشخابيط

ملاحظات وشخابيط

CLEVER KIDS BRAIN GAMING SPREADS ZB.indd 191
4/18/2023 09:10:11 م

ملاحظات وشخابيط

ملاحظات وشخابيط

ملاحظات وشخابيط

ملاحظات وشخابيط

ملاحظات وشخابيط

ملاحظات وشخابيط

ملاحظات وشخابيط

ملاحظات وشخابيط